

# ESPORTS DE NOVA CREACIÓ

## “Jocs cooperatius sense material”



# 1. JUEGOS COOPERATIVOS SIN MATERIAL

## 1.1 PRESENTACIÓN

**"Lo que un niño puede hacer hoy en colaboración,  
podrá hacerlo solo mañana". Vigotsky**

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que **los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes** (Garaigordobil, 2002). Según esta visión, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden ser un importante recurso al promover una educación física en valores; actitudes como el respeto, la cooperación, la solidaridad, la cohesión grupal, son fundamentales en la formación de la autonomía de los alumnos, sobretodo en una sociedad tan neoliberal como la que nos encontramos, es decir, los Juegos cooperativos pueden ser una herramienta muy eficaz dentro de nuestra práctica educativa, ya que nos ayudarán a desarrollar en nuestros alumnos, actitudes positivas hacia los compañeros, maestros, materiales, entorno, etc, tratando de esta forma, uno de los *contenidos transversales más importantes como es la educación para la paz*, con un objetivo principal, favorecer las relaciones sociales entre los miembros de un grupo.

### 1.1.2 OBJETIVOS DE ESTE CONTENIDO

- Optimizar una propuesta de trabajar en equipo de forma cooperativa.
- Valorar las condiciones que se tienen que dar para que se pueda hablar de trabajo cooperativo.
- Profundizar en el conocimiento de diferentes juegos cooperativos existentes para enriquecer los diferentes contenidos del área de Educación Física.
- Facilitar la intervención educativa de todos aquellos profesionales que intervienen en el área de la Educación Física.



### 1.1.3 POSICIONAMIENTO ACERCA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS: AUTORES MÁS SIGNIFICATIVOS

Son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

En este sentido podemos encontrar como abanderado de los juegos cooperativos a **Terry Orlick**, apareciendo en la mayoría de los artículos y trabajos relacionados con los mismos. Así, justifica su idea de juegos cooperativos en la diversión, sin el daño de una derrota. *Su idea básica es que las personas jueguen juntas y no unas contra otras, evitando la existencia de niños pasivos y desapareciendo de la eliminación.* La cooperación, la relaciona con la comunicación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva.

**Carlos Velázquez Callado**, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde *las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común*, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de Educación para la Paz.

Según el portal, **CODEFPAZ "LA PEONZA" Colectivo de Docentes de Educación Física para la Paz**, los juegos cooperativos se caracterizan por los siguientes elementos:

- Las metas son compatibles para todos los jugadores.
- Existe interrelación entre las acciones de los participantes.
- El tipo de interrelación no es de oposición, es decir, las acciones de un jugador tienden a favorecer las de sus compañeros, en lugar de perjudicarlas

Autores como (**Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999**), consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

**Rosa María Guitart (1990)** destaca el papel de los juegos no competitivos por:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismos colectivos en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

España, **Maite Garairgordobil (1995)**, destaca que a través de los juegos cooperativos, se enriquece la mejora de la cooperación grupal y de las conductas pro sociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del auto concepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.

El brasileño **Fábio Otuzi Brotto (1999)**, basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:

<i>Juegos competitivos</i>	<i>Juegos cooperativos</i>
Son divertidos sólo para algunos	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten es observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la auto confianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Después de este rápido recorrido por las opiniones e investigaciones de diversos autores, referentes básicos al estudiar las actividades físicas cooperativas, en general, y el juego cooperativo, en particular, podemos concluir que *en este tipo de actividades la gente juega con, y no contra, los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas*. Esta característica que las define, favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo.

### 1.1.3 CONSIDERACIONES PREVIAS

La educación tiene como misión formar personas que han de vivir en una sociedad. La socialización de cada individuo y la realización personal, no tienen porque ser antagonistas. En este sentido se debería tender hacia un sistema que se esfuerce en saber combinar las virtudes de integración con el respeto de los derechos y deberes individuales.

La escuela tiene que potenciar la convivencia y la cohesión comunitaria, así como promover la equidad de acceso y adquisición de los recursos, de manera que debemos entender la atención a la diversidad<sup>1</sup> como una cosa de todos. De aquí se desprende como **la atención a la diversidad, cada vez más evidente, obliga a los docentes a hacer uso de instrumentos variados**. Los profesores tenemos que aprender mecanismos que permitan que todos los alumnos del aula, con independencia de las características que presenten, sean capaces de aprender al máximo, dentro de sus posibilidades.

*Uno de estas herramientas, es la aplicación de juegos cooperativos*. En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de

---

<sup>1</sup> **Atención a la diversidad** significa desarrollar una enseñanza adaptativa, que promueva el aprendizaje de todo alumnado, también significa igualdad de oportunidades para todos y una mejora positiva de las diferencias. Se entienden como NEE aquellos alumnos que presentan:

- Inteligencia excepcional.
- Son "novinguts". (Se considera "novingut" aquellos alumnos que no llevan más de 2 años en nuestro sistema educativo).
- Discapacidades motrices, sensoriales o psíquicas.
- Situación social i/o cultural desfavorable.
- Trastornos de conducta.
- Retardo grave de aprendizaje.

la exclusión el punto central del juego. El grupo cooperativo es una piña. Los alumnos se ayudan para conseguir objetivos individuales y comunes. No aprenden solo del profesor, sino también de las relaciones vividas.

#### 1.1.4 EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PARA ROMPER LAS RELACIONES COMPETITIVAS

Los juegos en los que:

- Se da una exclusión de personas durante el desarrollo del juego
- Se dan características que marginan a cierta gente escasamente capacitada.
- Se da una dinámica cuyo desarrollo intenta buscar que alguien venza, sobre otro/a colectivo.
- .....

exigen y actualizan formas de comportamiento competitivas.

Las personas estamos muy influenciadas por una sociedad, extremadamente consumista y orientada hacia la competición y esto nos lleva a una fijación e inclinación fuerte hacia este tipo de juegos.

Según Cascón Soriano.P y Martín Beristain.C, "la experiencia docente explica de que fácilmente se motiva a los niños/as hacia esto". **"La competitividad supone poner en cuestión un factor muy importante de nuestra sociedad. Descubrir nuevas formas de relación y acción que rompan esta barrera, puede ser también un instrumento de cambio en la educación y en la sociedad"**.

Las relaciones que se viven en situaciones de juego, pueden ser trasladadas a otras situaciones concretas, de la vida cotidiana. En este sentido sería interesante poder ser capaces de adaptar estos, si uno de nuestros objetivos fuera remarcar la cooperación en un grupo clase, de tal manera, que sería importante que se puedan introducir nuevas reglas en los juegos en los que la competitividad es un factor relevante, *de forma que los sentimientos de contrincantes, superior/ inferior, ganador/ perdedor, etc... se tornen en sentimiento del tipo, de juego por el gozo en el propio juego, en la consecución de fines comunes, en la realización de una comunicación y cooperación efectiva, en definitiva, en una optimización de los contenidos contextualizados en el fomento de una mayor convivencia cooperativa, integradora y superlativa, al respeto entre unos y otros.*



Carlos Velazquez Callado comenta que *Si la competición es una predisposición natural en el niño y la sociedad es competitiva, ¿el trabajo con actividades cooperativas no generará individuos inadaptados a la realidad con la que se van a encontrar?*

"En primer lugar comenta que esta pregunta parte de una premisa equivocada o, cuando menos, cuestionable. No existe estudio alguno que demuestre que el ser humano sea competitivo por naturaleza. Por el contrario, hay autores que defienden que el ser humano, uno de los mamíferos más indefensos en la escala animal, ha llegado a ser lo que es no tanto gracias a su inteligencia sino a su capacidad para cooperar. Por otra parte, existen sociedades consideradas primitivas basadas en sistemas organizativos cooperativos. Si el ser humano fuera competitivo por naturaleza, lo lógico es que las sociedades primitivas lo fueran también.

Es cierto que nuestro modelo extra consumista de sociedad propugna la competición e incluso la defiende como un valor que debe ser incentivado. Así, se piensa que el hecho de motivar a las personas a superar a otras personas generará que todas se esfuercen al máximo por conseguir los mejores resultados; sin embargo, como ya hemos analizado anteriormente, lo que habitualmente genera, en la mayoría casos, es hostilidad hacia los considerados contrarios, ansiedad por no alcanzar los resultados esperados y frustración cuando eso sucede. resulta mucho más coherente un proceso que parta de enseñar a los alumnos a cooperar, a compartir, a ponerse en el lugar de los otros, a ver las actividades físicas como un medio divertido y saludable de relación con los demás, etcétera, donde las actividades cooperativas juegan un papel fundamental, para, una vez asumidos estos objetivos y una vez desvinculado el resultado de la actividad en sí misma, ir introduciendo progresivamente actividades competitivas, si así lo deseamos, para favorecer otras posibilidades de juego".

#### 1.1.5 ALGUNAS REFLEXIONES PREVIAS. (Práctica reflexiva)

- ¿Utilizamos con frecuencia las tareas cooperativas en nuestras sesiones?
- ¿Las actividades competitivas motivan más a los alumnos?
- ¿Las actividades competitivas canalizan mejor la agresividad?
- ¿Las actividades competitivas se adaptan mejor a los alumnos problemáticos?
- ¿Las actividades competitivas son más fáciles de evaluar?



## 1. 2 APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TAREAS COOPERATIVAS

Autores como Pedro Hernández, citan que uno de los objetivos de de una **educación intercultural<sup>2</sup> (no multicultural)**, es la cooperación, junto con la potenciación de la convivencia.

Por tanto, los juegos cooperativos serán un recurso mas en nuestras funciones docentes, encaminadas a enriquecer el proceso de autonomía de los alumnos durante su etapa educativa. Ahora bien como aplicar estos correctamente y ser coherentes con su lógica interna?

Según Velazquez Callado Carlos, el factor fundamental para desarrollar actividades cooperativas, no es tanto el material, el agrupamiento o el espacio, *sino las experiencias previas de los y las participantes respecto a dichas variables y, sobre todo, al tipo de actividades realizadas con dichas variables*. Comenta como es frecuente que parte de alumnos, perciban como competitivo un juego en principio cooperativo, como el de las sillas cooperativas (donde se retiran sillas en vez de personas, con lo que el objetivo del grupo es sentarse en el menor número de sillas posible), aun cuando se hayan definido claramente sus reglas. Refleja esta afirmación explicando como cuando se iniciaba en los juegos cooperativos, se encontró con la desagradable sorpresa de ver cómo niños y adultos se empujaban y competían tratando de sentarse en las sillas, sin percibir la posibilidad de compartir el asiento y cooperar para vencer juntos, a pesar de que las reglas del juego habían sido explicadas muy claramente.

Así, grupos que han desarrollado procesos de inmersión cooperativa durante un tiempo más o menos prolongado, es decir, grupos habituados a cooperar, difícilmente manifiestan conductas competitivas o individuales con independencia de cuál sea el tipo de material, agrupamiento o espacio necesarios para el desarrollo de la actividad en cuestión. Por el contrario, grupos acostumbrados al trabajo con actividades con estructura competitiva tienden a generar, en un primer momento, situaciones competitivas aún cuando la estructura de la actividad no lo sea.

De la misma forma recordar tal y como citan Fernández Sánchez Bañuelos o Xesco Espar, el sumamente importante, **el como planteamos las diferentes tareas**, en función del grupo de aplicación. Cada grupo o alumno tiene unas particularidades, que sumadas al contexto de aplicación, tendrán unas características específicas a tener en cuenta.

---

### <sup>2</sup> OBJECTIUS DE LA EDUCACIÓ INTERCULTURAL:

Uno es **POTENCIAR LA CONVIVÈNCIA I LA COOPERACIÓ** y dentro de este se desprenden

**Descubrir** al máximo los parecidos culturales.

**Incentivar** aprendizajes de tipo cooperativo.

**Perseguir** la integración socio-afectiva.

**Capacitar** para resolver conflictos.

**Facilitar** la comunicación Intercultural.

**Desarrollar** las habilidades de acción cívica / social.

Asimismo, autores como Velazquez Callado. C, comentan como en la practica docente podemos tener una alternativa mas a nuestros planteamientos, donde el objetivo de estos contenidos, no debe ser eliminar la competición sino, por una parte, generar alternativas a esa competición mediante la presentación y la práctica de nuevas actividades con estructura cooperativa y, por otra, racionalizar los procesos competitivos con el fin de primar la actividad física y lo que ella significa: medio de relación interpersonal, ocupación saludable del tiempo de ocio..., por encima del resultado. En este sentido, explica algunos recursos para favorecer estos dos objetivos:

**Promover la participación.** Favorecer que todos los jugadores participen realmente en el juego. No basta con que ocupen un espacio sino que su participación sea activa, con independencia de sus habilidades y destrezas. Algunas propuestas para conseguirlo son:

- *Introducir un mayor número de móviles.* Más balones, por ejemplo, significa una mayor posibilidad de que las personas con menor capacidad puedan tocarlos y no sólo, como sucede en algunos casos, verlos pasar.
- *Reducir el tamaño de los grupos.* Como en el caso anterior, al disminuir el número de personas aumenta la posibilidad de participar activamente.
- *Aplicar dificultades compensatorias.* Se trata de dificultar la acción de las personas que han anotado. Un ejemplo: supongamos un partido de basquetbol en una sola canasta, donde el que anota una canasta puede seguir jugando, pero sólo puede botar el balón con su mano no dominante y cuando anota una segunda canasta se transforma en estatua, es decir, sigue jugando pero no puede moverse. El objetivo de cada grupo es conseguir transformar en estatuas a todos sus componentes.
- *Delimitar espacios de actuación para los jugadores.* El terreno de juego se divide en parcelas, cada una es ocupada por uno o dos jugadores de cada equipo. La pelota no puede pasar de una parcela a otra no limitrofe.
- *Introducir la regla del "todos tocan".* Para que un tanto sea válido, todos los jugadores de un equipo deben haber tocado la pelota, al menos, una vez.
- *Variar el sistema de puntuación.* Aplicable en juegos de invasión donde no resulte demasiado difícil anotar. Imaginemos que proponemos un partido de basquetbol donde la puntuación del equipo no es la suma de los puntos de los jugadores de éste, sino de los del jugador del equipo que menos puntos lleve. Si en un equipo sus jugadores han anotado 23, 45, 87, 99 y 4 puntos respectivamente, su puntuación sería 4. Si en el otro equipo sus jugadores han anotado 8, 6, 8, 6, y 6 puntos respectivamente, su puntuación sería 6.
- **Desvincular el juego del resultado.** No se trata de eliminar la competición sino de generar reflexiones orientadas a demostrar que, por encima del resultado, del hecho de ganar o perder, está la propia actividad; en otras palabras, que lo que nos divierte es la actividad por sí misma y no el resultado. Para ello exponemos las siguientes propuestas:

– *Cambio de equipo.* Cuando un jugador anota un tanto, pasa a jugar con el otro equipo. El juego finalizaría en el improbable caso de que en un equipo no quedaran jugadores. ¿Quién ha ganado?

– *Reducir al mínimo la posibilidad de victoria.* Se trata de variar alguna regla para dificultar el hecho de que un equipo gane. Por ejemplo, imaginemos un partido de basquetbol donde un equipo gana si anota 10 canastas consecutivas. Es posible que este partido, con equipos minimamente igualados, duraría una eternidad.

– *Tanteo por azar.* Los puntos que un equipo anota cuando consigue su meta, varían en función de un elemento de fortuna. Por ejemplo, cuando un equipo marca un tanto lanza un dado y se anota tantos puntos como marque el dado.

– *Aumentar el número de equipos.* Imaginemos un partido de fútbol con cuatro equipos, cada uno defiende una portería y tiene que marcar un gol en las otras tres. Los pactos entre los equipos se realizarán en función de perjudicar en lo posible al equipo que más se acerca, en cada momento, al objetivo del juego.

– *Jugar a empatar.* Volvemos al basquetbol. Imaginemos un partido donde un equipo parte de 10 puntos y el otro de cero. Cuando un equipo anota una canasta suma un punto y resta otro punto al equipo contrario. Ningún equipo puede tener más de 10 puntos y ninguno menos de cero, con lo que si el equipo con 10 puntos anotara, su canasta no sumaría ni restaría nada. El partido finaliza cuando ambos equipos empatan a cinco. ¿Qué sucede cuando van seis a cuatro y tiene la pelota el equipo que lleva cuatro puntos?

– *Favorecer al que va perdiendo.* Hemos visto algún ejemplo en el apartado de favorecer la participación como es el de aplicar dificultades compensatorias, pero hay otras posibilidades que afectan al sistema de puntuación. Por ejemplo, los tantos del equipo que va perdiendo valen dos, mientras los del equipo que va ganando sólo valen un punto. No se trata de favorecer inicialmente a un equipo dándole ventaja, al tiempo que le decimos lo "malos" que son, sino de que cada equipo puntúe en función del resultado del juego en cada momento.

• **Repartir el protagonismo.** En la mayor parte de las actividades con estructura competitiva hay niños y niñas o adolescentes, que habitualmente son protagonistas cuando su equipo gana, se ha ganado gracias a ellos, y otros que lo son cuando su equipo pierde, se ha perdido por culpa de ellos. Existen, sin embargo, una serie de actividades competitivas, a las que he denominado actividades competitivas *de interés pedagógico*, que permiten adquirir protagonismo positivo a personas que habitualmente no lo tienen. Este tipo de actividades se caracteriza porque las posibilidades de éxito son limitadas y dependen de la fortuna o de una estrategia de equipo más que de la habilidad o destreza de algún jugador particular, de ahí que sea interesante aplicarlas en determinadas ocasiones y con determinados grupos de alumnos.

Complementando estas consignas, autores como Carlos Hinojo García, Carlos Román Lorente o Gracia María Aranda Villegas, hacen su visión personal sobre la aplicación de estos contenidos, deben tener unas características específicas, comunes y definitorias como son:

**Organización masiva:** todos los juegos cooperativos se han de realizar a partir de un grupo único ya que si los organizamos en grupos siempre habrá una rivalidad entre los mismos, aún en el supuesto de que no compitan entre ellos. Siempre habrá un grupo que realice la actividad antes o de una forma mejor que los otros, con lo que se sigue fomentando la rivalidad.

**Participación de todos los componentes:** para que haya un éxito en la actividad deben participar todos y colaborar entre ellos. Las actividades tendrán éxito siempre y cuando todos los componentes hayan participado en ellas. En algunos juegos todos los alumnos tendrán que desempeñar el mismo papel mientras que en otros puede variar sin que afecte al objetivo que será común para todos.

**Objetivo/s común/es:** el objetivo final del juego será común para todos los alumnos aún cuando no todos desempeñen los mismos papeles.

**Competición ≠ Cooperación:** la mayoría de autores plantean propuestas en las que mezclan características específicas de los juegos cooperativos con las de los juegos competitivos, de oposición o de persecución. Nosotros pensamos que los juegos cooperativos no se pueden mezclar con el resto, ya que poseen unas características propias y su esencia y eficacia reside en la no existencia de competición, oposición o persecución.



A partir de aquí estos autores determinan cuáles son las actitudes que se desarrollan en nuestros alumnos cuando realizan dichas actividades lúdicas:

- **Cohesión grupal:** gracias a estas actividades, los alumnos compartirán sentimientos y situaciones similares, que posibilitarán que estos grupos perduren una vez finalizadas las mismas.
- **Autoestima:** debido a la "obligación" de que todos los alumnos participen en la actividad para que ésta tenga éxito, los alumnos se sentirán útiles dentro del grupo, desarrollando de esta forma sentimientos positivos hacia sí mismo.
- **Aceptación propia y de los demás:** junto con el aumento de la autoestima, el niño desarrollará sentimientos positivos hacia los demás, teniendo conciencia de las diferentes posibilidades y limitaciones propias y de los compañeros.
- **Actitud positiva hacia la práctica de estas actividades:** al sentirse tan implicado en este tipo de juegos, el alumno disfrutará con ellos y aumentará su predisposición hacia la práctica de los mismos.
- **Compañerismo:** debido a que el éxito de estas actividades radica en la colaboración de todos sus componentes, se crearán lazos de unión entre los miembros del grupo.
- **Cooperación:** para llegar al objetivo final del juego los alumnos tendrán que cooperar entre todos, aunque en algunos casos, los papeles que desempeñen puedan ser diferentes.
- **Tolerancia y respeto hacia los compañeros, material y entorno:** los recursos y materiales que vamos a utilizar en nuestras prácticas diarias nos van a facilitar los objetivos que nos marquemos al comienzo de la unidad, sesión o juego que nos planteemos, por lo tanto, el cuidado de los mismos debe ser un principio básico para nuestros alumnos

Por otro lado, tal y como citan Cascón Soriano. P y Martín Beristain. C, en su libro "La alternativa del juego", ".....para romper las relaciones competitivas de un grupo, *hay que ser conscientes de cuál es su momento evolutivo de grupo*, así como de los factores que influyen o determinan la existencia de una estructura jerárquica, etc. Por ejemplo en la medida en que la estructura del grupo sea jerárquica o no propicie la expresión y afirmación personal, la salida que tomarán los conflictos que se presenten, pasará siempre por una relación competitiva". "Por tanto el juego como instrumento para romper esas relaciones competitivas, se basa en:

- Que pueda ayudar a hacer consciente una situación que el grupo vive inconscientemente, ya sea interna o del grupo en relación al exterior".
- Que es un campo de experimentación de las propias posibilidades, de las capacidades personales, de comunicación, acción, adaptación, etc.. que puede ayudar a una afirmación personal y colectiva.

- Como experiencia vital, que proporciona elementos para resolver los conflictos de nuevas formas. El juego puede ser también, en si mismo, una forma de superar un conflicto.

Como conclusión didáctica creo que el mero hecho de introducir una unidad didáctica o un conjunto de actividades físicas cooperativas en los programas de educación física no sirve para que nuestros alumnos aprendan a cooperar, a ser solidarios, a valorarse a sí mismos y a los demás, etcétera. Es necesario el desarrollo de programas globales de educación física en valores y, en particular, de programas de educación física para la paz, con los que la introducción racional de actividades físicas cooperativas nos sirva para:

- Promover la integración de todos y cada uno de nuestros alumnos en el grupo.
- Aumentar la autoestima de aquellos niños que no tienen una correcta percepción de sí mismos.
- Favorecer conductas grupales, valorando que el trabajo en grupo es superior a la suma de las individualidades.
- Promover el gusto por la actividad física, como una forma saludable de ocupación del tiempo de ocio, particularmente entre los alumnos que tienen una percepción negativa de esta actividad.
- Permitir que todos y cada uno de nuestros alumnos participen en el éxito o fracaso al alcanzar el objetivo propuesto, asumiendo su parte de responsabilidad.
- Conocer nuevas posibilidades de juego, deshaciendo el mito de que sólo son divertidos los juegos competitivos.
- Dejar de valorar sólo el resultado de la actividad física y ponderar los logros durante el proceso.
- Favorecer conductas orientadas a reflexionar, compartir y actuar a través de desafíos físicos cooperativos.
- Desarrollar habilidades sociales a través de la práctica de actividades físicas, disfrutando así de la relación con los demás.
- Promover un clima de clase positivo, caracterizado por la expresión de sentimientos, la comunicación, la empatía, la regulación no violenta de los conflictos, entre otras.

### 1. 3 PROPUESTA EDUCATIVA

Es evidente que existen multitud de clasificaciones sobre los juegos cooperativos, en función de los aspectos considerados. A continuación os voy a presentar una propuesta de aplicación contextualizada en dos enfoques;

- **1.3.1** Por un lado según el enfoque que dan a este tipo de tareas el Colectivo de Docentes de Educación Física para la Paz (desde el portal, CODEFPAZ) y según autores como Carlos Velazquez Callado, donde se da un enfoque constructivista dentro de la evolución en las relaciones de un grupo.

- **1.3.2** Por otro lado según una práctica reflexiva y de praxis, tratando todos los contenidos del área desde una perspectiva globalizada en torno a los 4 grandes bloques de contenidos por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad Valenciana, según el *DECRETO 112/2007, de 20 de julio, de consell. [2007/9717]. La idea sería como adaptar y sinergiar cada tipo de contenido con un objetivo de praxis, de tarea cooperativa, reconstruyendo si fuera el caso, el tipo de tarea si esta tiene una base competitiva.* Bloques contenidos de secundaria: (y a partir de aquí reflexionar y adaptar).

- 1- **Condición física y Salud** (calentamiento, cualidades físicas básicas).
- 2- **Juegos y deportes**<sup>3</sup>. Cualidades motrices personales (capacidades coordinativas, juegos deportivos, aprendizaje motor, el juego).
- 3- **Expresión corporal** (comunicación verbal, no verbal, el cuerpo, el ritmo, relajación, dramatización, etc)
- 4- **Actividades medio natural** (valoración, participación, organización, orientación, respeto y confianza, etc)

#### 1.3.1 ENFOQUE COMO PROCESO EVOLUTIVO COMO GRUPO

Este enfoque parte de la idea de que las personas y los grupos tienen un proceso de evolución, al igual que lo tiene la educación para la paz, la cooperación entre personas y la resolución de conflictos, los cuales han de seguir unos pasos. Ellos hablan de construcción de una escalera, donde cada *escalón esta basado en la construcción del anterior, aspecto que se tiene que tener en cuenta al abordar este tipo de tareas.* No se puede optimizar o construir el 6º escalón sin haber conseguido construir los 5 primeros. Es por este motivo que muchas veces tenemos grandes fracasos, al intentar comenzar por los problemas de comunicación, la toma de decisiones o la resolución de conflictos, sin haber construido previamente el grupo.

Así dan un tratamiento a las tareas cooperativas a partir de la evolución y construcción de un grupo, intentando favorecerlo de una manera dinámica, lúdica y participativa. Se trata de ayudar a formar o cohesionar un grupo, donde las personas conozcan sus nombres, se conozcan, tengan confianza y sean capaces de aportar todo eso de forma solidaria y equilibrada, para el enriquecimiento del grupo y para la optimización de sus competencias básicas como personas.

---

<sup>3</sup> Ejemplo de contenido especificado en el 2 bloque del tercer curso:  
- Resolución de conflictos mediante técnicas de dinámica de grupo.

### 1.3.1.1 EL JUEGO EN LA EVOLUCIÓN DEL GRUPO

Tradicionalmente se recurre al juego en el grupo, como una forma de "pasar el rato", de cambiar de ritmo, de crear una atmósfera distendida. Sin embargo, los juegos como experiencia del grupo, son un factor importante en su evolución. Los mecanismos que utilizan se basan en unos valores, estimulan un tipo de relaciones o provocan situaciones concretas que pocas veces se valoran o se les da la vuelta. En este sentido, es importante remarcar el valor del juego como tal, pero a la vez llamar la atención, sobre su papel en la convivencia de un grupo.

Cascón Soriano.P y Martín Beristain.C, diferencian varios tipos de situaciones o características fundamentales del grupo, en los que los juegos pueden obrar de una forma motivadora y facilitadora. No quiere decir esto que cada una sea independiente de las otras, puesto que la realidad del grupo y las relaciones humanas es mas rica y compleja que una sucesión de fases. Pero no deja de responder a la realidad de la evolución del grupo,, en la que el conocimiento de los/as participantes, la afirmación, la confianza y la comunicación interpersonal, abren la puerta a nuevas realidades como la cooperación y la resolución de conflictos de forma creativa.

Así diferencian juegos de:

**Presentación:** se trata de primer contacto del grupo. Intenta, en un ambiente agradable y que permita un primer acercamiento, conocer el nombre y algunos datos básicos de las personas que integran un grupo.

**Conocimiento:** el conocimiento entre las personas participantes es uno de los primeros pasos en la formación del grupo. El grupo puede crear, mediante el juego, espacios en los que los miembros puedan conocerse más o menos en profundidad, a partir de situaciones distintas a los estereotipos de la realidad.

**Afirmación:** supone el desarrollo del auto concepto de cada persona y afirmación como tal en el grupo. Para ello se deben reconocer las propias necesidades y poderlas expresar en un clima positivo. La afirmación del grupo como tal es algo importante.

**Confianza:** La construcción de la confianza supone la creación de un clima favorable, en el que conocimiento y afirmación, dejan paso a un sentimiento de correspondencia. El grado o los matices de esa confianza una configuración de interrelaciones entre cada participante y los otros/as, y el grupo como tal.

**Comunicación:** Los problemas de comunicación están en la base de muchos problemas y conflictos. El desarrollar la comunicación verbal tanto en la expresión de necesidades o sentimientos como en la escucha activa, es parte de este proceso. Escuchar supone no solamente comprender, sino estar abierto a las necesidades de los demás y al compromiso. El desarrollo de formas de comunicación no verbal, supone también una riqueza innumerable experiencias para la potenciación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo.

**Cooperación:** Supone un paso más en el proceso de superar las relaciones competitivas. El grupo puede descubrir no solamente las ventajas y posibilidades de trabajo en común en cuanto a los resultados, sino como experiencia vital, desarrollando la capacidad de compartir.

**Resolución de conflictos:** La evolución del grupo lleva a una situación en la que puede desarrollar su capacidad de resolver conflictos. La base que supone el avance en las relaciones dialécticas afirmación- inseguridad, conocimiento interpersonal – ignorancia del otro, confianza – individualismo, comunicación – incomunicación, cooperación – relaciones competitivas, supone de hecho una situación nueva en la que los conflictos no tienen por qué ser ya algo a evitar, sino a resolver de forma creativa. Para ello, la vivencia "desde dentro" y el "distanciamiento" como mecanismo de análisis, forman parte de lo que se ha dado en llamar socio afectivo.

---

\* **"REMARCAR QUE DENTRO DE ESTA JUSTIFICACION TEÓRICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS, VOY A HACER UNA CONCRECCIÓN MAYOR, Y ES SU OPTIMIZACIÓN, CON UNA CARÁCTERÍSTICA AÑADIDA, QUE ES TRABAJARLOS SIN MATERIAL"** De esta manera, incidimos un grado más en la aplicación de este contenido al grupo de deportes de nueva creación. Por tanto, toda la selección de tareas propuestas incidirá en este ítem, tan complejo pero a su vez justificable en su aplicación.

### 1.3.1.2 PROPUESTAS DE JUEGOS DE COOPERACIÓN SIN MATERIAL

#### **JUEGOS DE PRESENTACIÓN**

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente se trata de juegos para aprender los nombres y algunas características mínimas.

Cuando los/as participantes no se conocen sirven como primer contacto para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

Normalmente la evaluación no es necesaria, a no ser para hacer notar, al final, la diferencia entre esta forma de entrar en contacto con un grupo y la frialdad de otras formas de iniciar sesiones o presentarnos.



La alternativa del juego

J. DE PRESENTACIÓN	0.01.	15'
--------------------	-------	-----

INICIALES DE CUALIDADES

- 1.-DEFINICIÓN  
 Consiste en memorizar nombres y apellidos.
- 2.-OBJETIVOS  
 Permitir retener los nombres de otros y favorecer un clima positivo desde el comienzo.
- 3.-PARTICIPANTES  
 Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA  
 Cada uno/a dice su nombre y apellidos, y a la vez dos calificativos positivos que le definan y que tengan sus mismas iniciales. Por ejemplo, Pedro Aldaiz, plácido y amable.
- 6.-DESARROLLO  
 Cada uno/a habla cuando le toca, no demasiado deprisa, para que haya tiempo de memorizar los nombres.
- 7.-EVALUACIÓN  
 Se puede empezar con una pregunta como ésta: ¿Cómo habéis sentido ésta "obligación" de encontrar y decir en alto dos cualidades vuestras?.



La alternativa del juego

J. DE PRESENTACIÓN	0.04.	15'
--------------------	-------	-----

CAJA SORPRESA

- 1.-DEFINICIÓN  
 Se trata de aprender todos los nombres, de forma dinámica.
- 3.-PARTICIPANTES  
 Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.
- 6.-DESARROLLO  
 Todo el grupo en círculo. Alguien se levanta y dice su nombre: "Soy Antonio". Luego presenta a las cuatro personas que tiene a su izquierda, empezando por la que está más lejos: "Paco, Maite, Izer y Alberto". Según va presentando, las personas nombradas se levantan y se sientan rápidamente, dando el efecto de una caja sorpresa. Luego, la persona a la derecha de Antonio, hace lo mismo.
- 8.-NOTAS  
 Según la edad de los participantes y su número, se puede presentar a más o menos gente cada vez.



La alternativa del juego

J. DE PRESENTACIÓN	0.05.	15'
--------------------	-------	-----

ME PICA AQUÍ

- 1.-DEFINICIÓN  
 Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.
- 3.-PARTICIPANTES  
 Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.
- 6.-DESARROLLO  
 Todo el grupo en círculo. La primera persona dice: "Me llamo Carlos y me pica aquí" (rascándose alguna parte del cuerpo, por ejemplo la cabeza). La segunda persona dice: "Se llama Carlos y le pica allí" (rascando la cabeza de Carlos) "y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose). Y así sucesivamente, hasta completar el círculo.
- 8.-NOTAS  
 Según lo grande que sea el grupo, se pueden repetir los nombres (y rascar) de todas las personas anteriores o sólo de las últimas.



La alternativa del juego

J. DE PRESENTACIÓN	0.07.	15'
--------------------	-------	-----

JUEGO DE LOS NOMBRES

- 1.-DEFINICIÓN  
 Se trata de aprender todos los nombres.
- 2.-OBJETIVOS  
 Aprender los nombres, junto con alguna característica propia de cada persona.
- 3.-PARTICIPANTES  
 Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA  
 El animador/a precisa que se trata simplemente de presentarse unas personas a otras, asociando cada nombre a un gesto característico.
- 6.-DESARROLLO  
 El animador/a dice su nombre y hace un gesto característico de su personalidad (p.ej.: tocar la guitarra, leer el periódico, dormir, ...). La persona que cae en la cuenta de lo que está representando, lo dice. A continuación, esta persona o simplemente la que está a la derecha o izquierda del animador/a, hace a su vez un gesto característico sin olvidar decir el nombre de la persona anterior y enseguida el suyo. Se continúa hasta que todas se hayan presentado.  
 El animador/a hace el gesto que ha caracterizado a otra persona y las participantes deben recordar el nombre que el gesto evoca. La persona citada hace lo mismo, y así hasta que haya salido todo el grupo.  
 El animador/a dice el nombre de alguien y todas/os han de hacer el gesto que corresponde a la persona citada. Luego esta persona dice otro nombre y así hasta que todos/as hayan sido citados.



### L'alternativa del joc

#### J. DE PRESENTACIÓ

0.10. 10'

#### PINYES DE NOMS

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de formar grups (pinxes) d'un nombre de persones igual al número que crida l'animador/a i dir-se els noms.

##### 2.-OBJECTIUS

Aprendre's els noms de forma dinàmica.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 7 anys.

##### 5.-CONSIGNES PER COMENÇAR

El joc s'ha de desenvolupar ràpidament.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Tothom va passejant per la sala fins que l'animador/a diu un número. Ràpidament s'han de formar grups de persones d'aquest mateix nombre de components i dir-se els noms. Un cop fet això, se separen els grups i tothom continua passejant fins que se senti un altre número.

##### 8.-NOTES

És un bon joc de presentació per a grups nombrosos.



### L'alternativa del joc

#### J. DE PRESENTACIÓ

0.16. 15'

#### PICAR DE MANS

##### 1.-DEFINICIÓ

Consisteix a dir el propi nom i el d'una altra persona, tot seguint el ritme marcat.

##### 2.-OBJECTIUS

Aprendre els noms. Desenvolupar el sentit del ritme.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 5 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

En cercle, l'animador/a marca el ritme: picar amb les mans sobre els genolls, picar de mans, i llançar la mà dreta per sobre l'espatlla amb el dit gros assenyalant enrera, i després fer el mateix amb la mà esquerra. Quan la mà dreta va cap enrera s'ha de dir el propi nom, i quan ho fa la mà esquerra, el nom d'una altra persona del grup. Aquesta persona diu el seu nom i el d'algú altre. Mentrestant, sense parar, tot el grup ha de fer els mateixos moviments tot seguint el ritme.

Es continua jugant, sense perdre el ritme, fins que tothom ha estat presentat.



### L'alternativa del joc

#### J. DE PRESENTACIÓ

0.17. 10'

#### NOMS ACUMULATIUS

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de dir el nom de totes les persones anteriors a un/a mateix/a.

##### 2.-OBJECTIUS

Aprendre els noms.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Es forma un cercle. L'animador/a comença dient el seu nom. La persona que està a la seva dreta dirà el nom de l'animador/a i després el seu. La següent haurà de dir els dos noms anteriors abans de dir el seu. El joc continua amb aquesta dinàmica fins donar tota la volta al cercle. El grup pot ajudar quan ja són molts els noms que cal recordar i dir.

##### 8.-NOTES

A més a més de dir el nom, es pot fer un gest (per exemple, aquell gest que t'agrada fer, però que mai fas en públic, ...)

En grups molt nombrosos, passada una estona, es millor repetir només els 3 o 4 darrers noms.



### L'alternativa del joc

#### J. DE PRESENTACIÓ

0.20. 10'

#### OBJECTE IMAGINARI

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de presentar-se llançant objectes imaginaris, amb gesticulació prou expressiva.

##### 2.-OBJECTIUS

Aprendre els noms. Estimular la creativitat. Exercitar el llenguatge gestual.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

##### 5.-CONSIGNES PER COMENÇAR

Els gestos de llançar i recollir han d'estar en relació amb la mida i el pes de l'objecte.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Tothom en cercle. Una persona comença gesticulant amb les mans per explicar al grup l'objecte que passarà o llançarà a ... (nom de la persona a qui l'envia). Aquesta l'ha de recollir en funció de les característiques de l'objecte que li passen i continuar el joc. La persona que rep l'objecte pot transformar-lo abans de tornar-lo a enviar. Així cada participant rep





### L'alternativa del joc

J. DE PRESENTACIÓ	0.21.	15'
-------------------	-------	-----

#### GENT A GENT

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de presentar-se al ritme de la música.

##### 2.-OBJECTIUS

Aprendre's els noms i permetre un primer contacte.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Es divideix el grup en dos subgrups, d'igual nombre de persones. Es formen dos cercles concèntrics. Les persones del cercle interior miren cap enfora i les dels cercle exterior miren cap endins, de manera que es formen parelles mirant-se de front. Es pot posar música mentre les parelles es presenten, es donen la mà i diuen el seu nom: "Hola, em dic ...". Després de presentar-se, les persones del cercle interior diuen "gent a gent", un senyal que fa que les del cercle exterior es desplacin un lloc cap a l'esquerra. El joc continua amb la mateixa dinàmica fins que s'ha donat tota la volta.

L'animador/a pot anar canviant el ritme de la música, o la salutació: colze amb colze, cap amb cap, genoll amb genoll, ...

##### 8.-NOTES

És un bon joc de presentació per a grups nombrosos.

##### 9.-FONT

G.Brown.

## JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Son juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro conocerse entre sí.

Se trata de lograr un grado mas de presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, pero facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los/as participantes no se conocen.

En algunos no es necesaria la evaluación, pero en juegos de conocimiento más profundos, es útil hacerla preguntando a los/as participantes como han vivido el juego.

Es interesante que la evaluación prolongue la participación de todos/as, que se ha dado en el juego, haciendo, por ejemplo, un turno de palabra mediante rueda, destinado a permitir que cada uno/a se exprese. Puede ser útil luego, según el grupo, hacer una breve discusión general sobre el alcance de estos juegos.

## EL ORDEN DE LAS EDADES

### DEFINICIÓN

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar.

### OBJETIVOS

El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y la cooperación del grupo.

### PARTICIPANTES

De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

### DESARROLLO

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente.



### La alternativa del juego

J. DE CONOCIMIENTO	1.07.	25'
--------------------	-------	-----

#### PATIO DE VECINOS

##### 1.-DEFINICIÓN

Se trata de profundizar en el conocimiento de las personas que forman el grupo.

##### 2.-OBJETIVOS

Conocer unos datos básicos o unas cualidades de otras personas del grupo.

##### 3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 11 años. Preferible múltiplo de dos.

##### 6.-DESARROLLO

Se forman dos círculos concéntricos, de forma que uno quede mirando hacia el otro; primero las personas del círculo de afuera y luego las de dentro, durante 5 minutos, explican a su respectiva pareja algunas características suyas (p. ej. 4 cualidades); a continuación el animador/a indica al círculo de fuera que gire a su derecha una posición, comenzando de nuevo la explicación; se pueden hacer dos o tres giros, pero sin advertir previamente cuántos se van a realizar. Se acaba presentado a cada persona entre todas aquellas que hayan hablado con ella.

##### 7.-EVALUACIÓN

Se puede contemplar cómo ha ido variando la explicación, a medida que se iba repitiendo. Cómo se ha sentido la posibilidad de que hubiera que repetirla a todas, etc.



### L'alternativa del joc

J. DE CONEIXEMENT	1.18.	25'
-------------------	-------	-----

#### FRASES INCOMPLETES

##### 1.-DEFINICIÓN

Es trata de compartir sentimientos a base de completar una lista de frases.

##### 2.-OBJETIUS

Aprofundir en el coneixement dels altres. Valorar el món dels sentiments.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir d'11-12 anys.

##### 4.-MATERIAL

Llista de frases.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Es reparteixen els fulls i cadascú/una els omple individualment. Després es passa a l'avaluació.

##### 7.-AVALUACIÓ

Ens ha costat completar les frases? Com valorem els sentiments? Resulta fàcil expressar-los? Estem atents als sentiments dels altres?

##### 8.-NOTES

Quan estic callat/da en un grup em sento ...

Quan estic amb una persona i no parla em sento ...

Quan m'enfado amb algú em sento ...

Quan crítico algú em sento ...

Quan algú que és amb mi plora em sento ...



### L'alternativa del joc

J. DE CONEIXEMENT	1.19.	20'
-------------------	-------	-----

#### AUTOBIOGRAFIA

##### 1.-DEFINICIÓN

Cada jugador/a ha de resumir en un determinat temps les dades que considera més significatives de la seva vida.

##### 2.-OBJETIUS

Facilitar a les altres persones la informació que cada un/una considera més significativa d'ell/a mateix/a.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir d'11-12 anys.

##### 4.-MATERIAL

Fitxa, folis o cartolines. Material per escriure.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Cada jugador/a escriu en un foli o cartolina, durant un temps determinat (per exemple, cinc minuts) les dades que considera més significatives de la seva vida. A continuació, s'a junten totes les fitxes, es remenen, i després el grup ha d'endevinar a qui pertany cada fitxa. A les fitxes, NO hi ha de constar el nom.



##### 8.-NOTES

Per a aquest joc és millor que els/les participants es coneguin mínimament.

##### 9.-FONT

M. Jells.



### L'alternativa del joc

J. DE CONEIXEMENT	1.20.	15'
-------------------	-------	-----

#### SHERLOCK HOLMES

##### 1.-DEFINICIÓN

Es tracta d'identificar persones que tinguin una característica determinada mitjançant algunes preguntes.

##### 2.-OBJETIUS

Desenvolupar la capacitat d'observació de les persones. Conèixer la resta del grup.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir d'11-12 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Tothom dret. Cada un/una es converteix en detectiu darrera la pista d'alguna cosa (per ex. vaig darrera la pista de bons/es dibuixants, bons/es cantants, ...). S'apropa a algú i pot fer-li 4 preguntes indirectes. Mai no es pot preguntar directament sobre la pista que estem buscant. Si en escoltar la resposta es creu que s'ha endevinat, es diu, segons es cregui: "ets un bon/a dibuixant" o "mal/a dibuixant". L'altra persona ho ha d'afirmar o negar, i el detectiu, aleshores, ha d'explicar com ha arribat a aquesta conclusió. Es pot continuar buscant altres pistes.

##### 7.-AVALUACIÓ

Com ens hem sentit?

### **JUEGOS DE AFIRMACIÓN**

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en si mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...)

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

El desarrollo de los juegos pone muchas veces de manifiesto como la afirmación personal en el grupo, o de éste, implica en numerosas ocasiones la negación o descalificación del otro/a, en lugar de basarse en la propia realidad. Por ello hay que tener cuidado a la hora de plantear el juego.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las persona o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte se evalúan las dificultades surgidas en el juego y los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo/a y los otros/as.

Además es una ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en la que se plantean estos problemas, como son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...).



La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓN	2.02.	10'
------------------	-------	-----

SI/NO

- 1.-DEFINICIÓN**  
 Dos grupos de participantes, uno frente a otro, tratan de afirmarse en su opción.
- 2.-OBJETIVOS**  
 Favorecer la capacidad de afirmación frente a una situación hostil.
- 3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
 Cada uno/a ha de limitarse a decir "SI" o "NO", sin ninguna otra expresión verbal. Gesto libre.
- 6.-DESARROLLO**  
 Los/as participantes se dividen en dos grupos con igual número de personas, emparejadas frente a frente. Los/as de una fila dirán siempre "SI" y los otros/as les contestarán "NO". A medida que la confrontación avanza, se va subiendo el volumen hasta llegar al grito y luego se comienza otra vez a bajar el volumen.
- 7.-EVALUACIÓN**  
 Dejar expresar a los/as participantes lo que han sentido y los elementos que les han ayudado a afirmarse.



La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓN	2.03.	20'
------------------	-------	-----

ESCULTURAS

- 1.-DEFINICIÓN**  
 Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.
- 2.-OBJETIVOS**  
 Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.
- 3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase, ... a partir de los 8-9 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
 El juego se hace en silencio.
- 6.-DESARROLLO**  
 Se juega por parejas, en las que uno/a hace de modelo y otro/a de escultor/a. El/la modelo deja que el escultor/a le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no-verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.
- 7.-EVALUACIÓN**  
 Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno/a, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc. Luego puede hacerse en el grupo.



La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓN	2.04.	10'
------------------	-------	-----

ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS

- 1.-DEFINICIÓN**  
 Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivamente mayor de compañeros/as, hasta llegar a un gran abrazo final.
- 2.-OBJETIVOS**  
 Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos/as.
- 3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase, ... a partir de los 4 años.
- 4.-MATERIAL**  
 Aparato de música o instrumento musical.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
 Que no quede ninguna persona participante sin ser abrazada.
- 6.-DESARROLLO**  
 Una música suena, a la vez que los/as participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los/as participantes vuelven a bailar, si quieren con su compañero/a). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar a un gran abrazo final.
- 7.-EVALUACIÓN**  
 El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno/a, cómo se siente y cómo ha vivido el juego.



La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓN	2.07.	15'
------------------	-------	-----

VUELTA A LA TORTILLA

- 1.-DEFINICIÓN**  
 Se trata de conseguir que un compañero/a no te cambie de posición.
- 2.-OBJETIVOS**  
 Favorecer la afirmación de uno/a mismo/a, en el terreno físico. Buen ejercicio de preparación para el juego de rol o técnicas de resistencia noviolenta.
- 3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase, ... a partir de los 4 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
 No se puede agarrar al compañero/a, ni separarse del suelo.
- 6.-DESARROLLO**  
 Los jugadores/as se distribuyen por parejas. Uno/a de ellos se tiende en el suelo, y tratará de que su compañero/a no le dé la vuelta. Para ello podrá ayudarse abriendo las piernas, haciendo presión contra el suelo, extendiendo los brazos, etc. Después se intercambian los papeles.
- 7.-EVALUACIÓN**  
 Es importante hacer una evaluación de cómo se ha sentido cada uno/a, tanto en el caso de que le hayan dado la vuelta fácilmente, como en el caso contrario.





La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓ	2.12.	10'
-----------------	-------	-----

LA ESPIRAL

- 1.-DEFINICIÓ**  
Se trata de ir "enroscándose" todo el grupo, hasta quedar lo más apretado posible.
- 2.-OBJETIVOS**  
Favorecer el sentimiento de grupo, la acogida y el contacto de los/as participantes. Coordinación de movimientos.
- 3.-PARTICIPANTES**  
Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
Movimientos suaves y no muy rápidos. No oprimir en exceso.
- 6.-DESARROLLO**  
El grupo forma una larga cadena, tomados por las manos. La persona que está en un extremo comienza a girar sobre sí misma, mientras el resto de la cadena gira en sentido contrario. Así, hasta quedar todos apretados en un fuerte abrazo.
- 7.-EVALUACIÓN**  
Valorar cómo se ha sentido cada uno en el juego y cómo ha sentido al grupo y la comunicación que se ha dado en la espiral (situaciones provocadas por la carencia de espacio físico, toma de decisiones para realizar movimientos, etc.).



La alternativa del juego

J. DE AFIRMACIÓ	2.13.	30'
-----------------	-------	-----

AFECTO NO-VERBAL

- 1.-DEFINICIÓ**  
Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.
- 2.-OBJETIVOS**  
Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no-verbal.
- 3.-PARTICIPANTES**  
Grupo, clase, ... a partir de los 4-5 años.
- 4.-MATERIAL**  
Algo para vendar los ojos.
- 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
El juego se hace en silencio.
- 6.-DESARROLLO**  
Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se le van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no-verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.
- 7.-EVALUACIÓN**  
Esta experiencia de afecto del grupo es muy inusual e importante. La evaluación puede ser necesaria para dejar expresar a cada persona cómo se ha sentido, pero una discusión no ayuda y puede diluir los sentimientos. En niños/as pequeños, el tiempo puede ser excesivo.



L'alternativa del joc

J. DE AFIRMACIÓ	2.15.	
-----------------	-------	--

EL CABDELL

- 1.-DEFINICIÓ**  
Es tracta de dir allò que apreciem d'altres persones mentre anem teixint una teranyina.
- 2.-OBJECTIUS**  
Afavorir l'afirmació dels altres. Cohesionar el grup.
- 3.-PARTICIPANTS**  
Grup, classe, ... a partir de 8 anys.
- 4.-MATERIAL**  
Un cabdell de fil gruixut o de llana.
- 6.-DESENVOLUPAMENT**  
Asseguts en cercle. L'animador/a comença llançant el cabdell a algú sense deixar anar un dels extrems. Al mateix temps que llança el cabdell, diu alguna cosa positiva, que li agrada o valora de la persona a qui l'envia. Qui rep el cabdell agafa el fil i el llança a una altra persona, de la qual també diu alguna cosa que li agrada o valora. Així successivament, sempre sense deixar anar el fil, per anar fent una teranyina.
- 7.-AVALUACIÓ**  
Com ens hem sentit? Com hem rebut les valoracions? Ens reconeixem en elles?

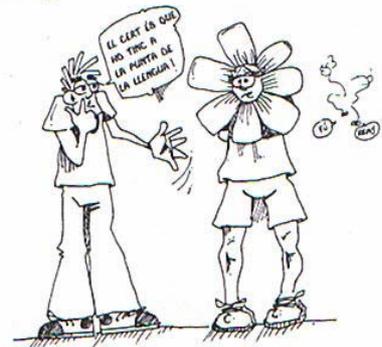


L'alternativa del joc

J. DE AFIRMACIÓ	2.17.	
-----------------	-------	--

UN CERCLE DE TARDA

- 1.-DEFINICIÓ**  
Es tracta de reconèixer qualitats positives de les persones del grup, d'un/a mateix/a i del grup com a tal.
- 2.-OBJECTIUS**  
Afavorir l'autoestima i la cohesió grupal. Aprendre a pensar en positiu.
- 3.-PARTICIPANTS**  
Grup, classe, ... a partir de 8 anys.
- 6.-DESENVOLUPAMENT**  
Asseguts en cercle. L'animador/a explica el que ha de dir cada persona del grup. Per exemple:  
- Dir la flor, l'animal o l'arbre que està al teu costat, i per què.  
- Dir una qualitat de la persona que s'asseu a la teva esquerra i oferir una de les teves qualitats positives a la de la teva dreta.





### L'alternativa del joc

J. DE AFIRMACIÓ

2.24.

#### FORMACIÓ DE SUBGRUPS

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de diferents maneres de fer subgrups, sense que ningú sigui rebutjat o quedi l'últim/a en l'elecció.

##### 2.-OBJECTIUS

Formar subgrups. Afirmar al grup quan s'ha de subdividir. Cohesionar i integrar cada un dels seus membres.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Seguidament, es detallen diverses formes de subdividir un grup sense que ningú se senti rebutjat o sigui l'últim/a a ser elegit.

1.- Es fiquen dins d'un recipient tantes paperetes com participants. En aquestes hi ha escrit el nom de tants animals com grups es volen formar. Després de remenar, cada persona agafa una papereta. Quan tothom en té una, tanquen els ulls i comencen a imitar el so de l'animal que els ha tocat. L'objectiu és trobar tots els altres animals de la mateixa espècie i formar un grup.

2.- Cada participant deixa en una pila algun objecte personal (un rellotge, una sabata, ...) i tantes persones com grups s'han de formar, amb els ulls tapats, van agafant objectes. Cada participant recull el seu objecte i sap a quin grup pertany.

3.- Es fan tires de paper de tants colors com grups es vulguin fer. Cada persona agafa una tira i s'aplega en funció del color que li ha tocat.

4.- Es formen subgrups en funció de característiques proposades per qui anima: mes de naixement, color de sabates, ...



### L'alternativa del joc

J. DE AFIRMACIÓ

2.25.

#### VAIG DE VIATGE

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta d'imaginar que marxem de viatge i hem de dir alguna cosa nostra que ens agradaria emportar-nos-en o alguna cosa que ens agradaria donar al company/a.

##### 2.-OBJECTIUS

Afavorir l'afirmació i la cohesió del grup.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Asseguts i assegudes en cercle. Algú comença dient: "Me'n vaig de viatge a ..." (pot triar el lloc) "i m'emporto un ..." per ex. una abraçada, donant-ne una a B que està a la seva dreta. B ara diu: "Me'n vaig de viatge a ... i m'emporto una abraçada i un cop a l'espatlla" (donant-li ambdues coses a C). I així successivament.

##### 8.-NOTES

Poden emportar-se coses que agradin d'un/a mateix/a.

##### 9.-FONT

S. Judson.

## JUEGOS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo y en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Un juego, lugar de estimularla, puede poner en evidencia la falta de confianza que hay en el grupo y, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

Los juegos de confianza se basan en dos circunstancias principalmente:

- las condiciones que crea el dejarse llevar por el grupo, es decir, la reacciones, impulsos, miedos o experiencias gratificantes que surgen en la situación de abandono al grupo, en las relaciones bidireccionales:

- yo – grupo
- yo – yo
- grupo – grupo
- yo – tu

- Cambiar los puntos de referencia habituales de nuestra relación con los otros o el medio. Los canales de información sobre los que se basa la confianza, suelen ser unidireccionales. Los juegos de confianza provocando cambios temporo-espaciales, por ejemplo, tratan de ponerlos en evidencia, como de estimular nuevos mecanismos.

El juego es siempre totalmente voluntario. No se puede obligar a nadie a realizarlo, ni siquiera de forma sutil, con la "presión moral" de que los demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel en el juego y es posible que el desarrollo de este estimule a aquel.

Para que el juego se realice en buenas condiciones, el grupo ha de estar en silencio absoluto. El ruido, incluso la risa, pueden ser una interferencia importante en el proceso de confianza.

Cascón Soriano.P y Martín Beristain.C, comentan que la experiencia ha mostrado que hay tres errores frecuentes en el uso de estos juegos:

- La desviación del juego hacia la competitividad (a ver quién lo hace mejor, al mas difícil todavía, ...) o hacia la broma.
- Un "modelo al que ajustarse". El juego es una experiencia irrepetible para la persona y el grupo, y como tal no se hace "bien" o "mal", sino que tiene su propia dinámica y valor según los participantes.
- No tener en cuenta a la/s persona/s que realizan el juego. El grupo ha de promover condiciones para fomentar la confianza respetando a la persona que juega.

A diferencia de otros, la evaluación es imprescindible en estos juegos, ya que:

- Las situaciones vividas durante el juego pueden repercutir en el grupo, de una forma u otra según se haya desarrollado éste.
- El juego, o alguna circunstancia del mismo en particular, pueden también tener una repercusión personal (por ejemplo, produciendo sensaciones de frustración por no haber podido hacer "bien el juego, etc...).

La evaluación tiene la misión de explicitar las tensiones o nuevas experiencias surgidas en el juego, así como de hacer consciente su influencia en el grupo.





La  
 alternativa  
 del juego

J. DE CONFIANZA	3.02.	30'
-----------------	-------	-----

## EL VIENTO Y EL ÁRBOL

### 1.-DEFINICIÓN

Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de una a otra persona, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

### 2.-OBJETIVOS

Favorecer la confianza en el grupo y en uno/a mismo/a. Eliminar miedos.

### 3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 5 años, en subgrupos de 5 a 7.

### 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

Se forman grupos pequeños. La persona que se sitúa en el centro permanecerá rígida. Las demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio posible.

### 6.-DESARROLLO

La persona participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecha, para no caerse. El resto de los/as participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiendo con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a poner a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

### 7.-EVALUACIÓN

Es importante que cada uno/a exprese cómo se ha sentido, sus temores, ...



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE CONFIANZA	3.04.	30'
-----------------	-------	-----

## LA ALFOMBRA MÁGICA

### 1.-DEFINICIÓN

Las personas participantes elevan del suelo a otra que se encuentra en posición horizontal y vuelven a situarla sobre el, suavemente.

### 2.-OBJETIVOS

Favorecer la confianza en el grupo.

### 3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 11-12 años, en subgrupos de 8-10.

### 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se hace en absoluto SILENCIO. Los movimientos han de ser muy suaves, teniendo especial cuidado con la cabeza.

### 6.-DESARROLLO

Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta y con los brazos pegados al cuerpo. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. Se arrodillan y sitúan sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados) debajo del cuerpo de la "alfombra". Muy suavemente van elevando la "alfombra" hasta donde pueden, la mantienen a esa altura unos segundos con o sin movimiento de vaivén suave y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego la que hace de "alfombra" cambia hasta que lo realicen todas las que quieran.

### 7.-EVALUACIÓN

Es importante dejar expresar cómo se han sentido en el juego, los miedos y la confianza surgidos en el grupo, etc.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE CONFIANZA	3.05.	10'
-----------------	-------	-----

## PÍO-PÍO

### 1.-DEFINICIÓN

Se trata de conseguir unir firmemente a todo el grupo buscando a mamá o papá gallina.

### 2.-OBJETIVOS

Favorecer la distensión y sentimiento de confianza y unión al grupo.

### 3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.

### 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

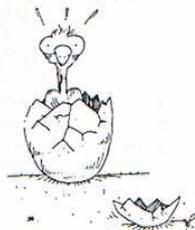
Todos con los ojos cerrados van diciendo pío-pío salvo la mamá o papá gallina.

### 6.-DESARROLLO

El animador/a murmura a una persona: "tú eres papá o mamá gallina". Todas empiezan a mezclarse con los ojos cerrados. Cada una busca la mano de las otras, la aprieta y pregunta: "¿pío-pío?". Si la otra persona también pregunta: "¿pío-pío?", se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando, excepto papá o mamá gallina que se mantiene siempre silencio. Cuando una persona no es contestada sabe que le ha encontrado y queda cogida de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo. Así hasta estar todas juntas.

### 8.-NOTAS

Si se hace en campo abierto, delimitar el terreno para que los/as participantes puedan andar sin tropezarse, con confianza.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE CONFIANZA	3.09.	20'
-----------------	-------	-----

## PESCAR CON LAS MANOS

### 1.-DEFINICIÓN

Consiste en ir, con los ojos cerrados, al encuentro de otros/as, con las manos.

### 2.-OBJETIVOS

Hacer tomar conciencia de la importancia de los otros/os, percibir el grupo, el sentimiento de soledad. Favorecer la comunicación por otros canales que el visual o el oral, y sin los prejuicios de saber de antemano con quien se está comunicando uno/a.

### 3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 8 años.

### 5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

Disponer de un espacio libre suficientemente amplio. Ojos tapados y silencio. Precisar que se da un tiempo bastante largo y quedar dos personas atentas a lo que pueda ocurrir.

### 6.-DESARROLLO

Cada persona anda por la sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra, se coge de ella y caminan juntas hasta encontrar a una tercera. El que le encuentra se suelta de la otra y se agarra a esta última. Se van formando así parejas que se separan después de un tiempo. Algunas pueden andar solas durante todo o una parte del juego. Intentan comunicarse algo.





La  
 alternativa  
 del juego

J. DE CONFIANZA	3.11.	30'
-----------------	-------	-----

**LA CINTA TRANSPORTADORA**

**1.-DEFINICIÓ**

Una persona tumbada de espaldas es llevada por una cinta transportadora (el grupo).

**2.-OBJETIVOS**

Desarrollar la confianza en el grupo. Lograr una buena cooperación y coordinación de movimientos.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase, ... a partir de los 12 años.

**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**

El juego se hace en silencio. La persona transportada tiene que estar bien estirada para facilitar el trabajo al grupo.

**6.-DESARROLLO**

Los/as participantes se tumban en el suelo, boca arriba, a tresbolillo, de forma que los hombros queden a la misma altura. Estiran los brazos hacia arriba con las manos abiertas.

La persona que va a pasar por la "cinta transportadora" se coloca en un extremo, se sienta suavemente y luego se tumba sobre las manos de



L'alternativa  
 del joc

J. DE CONFIANÇA	3.13.	20'
-----------------	-------	-----

**EQUILIBRI COL.LECTIU: L'ESTRELLA**

**1.-DEFINICIÓ**

Tot el grup, donant-se les mans formant un cercle, intenta arribar a l'equilibri deixant-se caure uns/es cap enrera i els altres cap endavant.

**2.-OBJECTIUS**

Afavorir la confiança, la cooperació i la cohesió global. Estimular el sentit de l'equilibri.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir de 10 anys.

**5.-CONSIGNES PER COMENÇAR**

Deixar-se caure molt a poc a poc per aconseguir l'equilibri.

**6.-DESENVOLUPAMENT**

Tot el grup fent un cercle donant-se les mans, amb les cames una mica obertes i separades fins a tenir els braços gairabé estirats. El grup es numera de l'1 al 2. Les persones que tenen el nº 1 aniran cap endavant i les que tenen el 2 cap enrera. Cal deixar-se caure cap endavant o cap enrera molt a poc a poc fins aconseguir el punt d'equilibri. Una vegada trobat l'equilibri, els 1 aniran cap enrera i els 2 cap endavant. Fins a intentar acabar passant d'una posició a l'altra ininterrompudament.

**7.-AVALUACIÓ**

Quines dificultats han sorgit? Quins problemes hi ha en la vida real per confiar en un grup i per aconseguir cooperar cadascú/na a partir de les seves potencialitats?



L'alternativa  
 del joc

J. DE CONFIANÇA	3.14.	20'
-----------------	-------	-----

**CONTROL REMOT**

**1.-DEFINICIÓ**

Es tracta de seguir el so del teu nom amb els ulls tancats sense topar amb les altres persones del grup.

**2.-OBJECTIUS**

Afavorir la confiança i aprendre a orientar-se mitjançant l'oïda.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

**4.-MATERIAL**

Alguna cosa per tapar-se els ulls.

**6.-DESENVOLUPAMENT**

Es divideix el grup en dos, de manera que tothom tingui parella. Una de les meitats ocupa el centre i es tapa els ulls. Els membres de l'altra, a una certa distància, són els pigalls. Han de guiar la seva parella només cridant-la pel seu nom i sense poder-la tocar.

**7.-AVALUACIÓ**

Com s'han sentit? Han tingut dificultats per orientar-se? Com han percebut l'espai, les altres veus, ...?



L'alternativa  
 del joc

J. DE CONFIANÇA	3.19.	15'
-----------------	-------	-----

**MOLLA HUMANA**

**1.-DEFINICIÓ**

Es tracta de deixar-se caure contra una altra persona cada vegada des de més lluny.

**2.-OBJECTIUS**

Afavorir la confiança. Estimular l'equilibri i la cooperació.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir de 10 anys.

**6.-DESENVOLUPAMENT**

El grup es divideix per parelles. Els integrants de cada parella se situen un enfront de l'altre amb les palmes de la mans tocant-se. Donen una passa enrera i, sense separar els peus del terra, es deixen caure cap endavant fins a tocar-se novament amb les palmes de les mans. Van repetint el mateix cada cop allunyant-se un xic més, fins que sigui possible.

**7.-AVALUACIÓ**

Com s'han sentit?

**9.-FONT**

Segons una idea de T. Orlick.



L'alternativa  
del joc

J. DE CONFIANÇA	3.21.	
-----------------	-------	--

PARELLA D'ESTÀTUES

1.-DEFINICIÓ

Es tracta d'imitar amb els ulls tapats la posició d'estàtua d'un/a company/a.

2.-OBJECTIUS

Afavorir el contacte corporal. Fomentar la confiança.

3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

4.-MATERIAL

Alguna cosa per tapar-se els ulls.

6.-DESENVOLUPAMENT

En grups de tres, una persona adopta una posició com si fos una estàtua. Una altra amb els ulls tapats ha de descobrir la postura, per imitar-la posteriorment. Un cop creu que ho ha aconseguit, la tercera persona (observador) li destapa els ulls per comparar els resultats. A continuació es van canviant els papers.



7.-AVALUACIÓ

Com hem sentit la comunicació i el contacte físic?

8.-NOTES

Una variació pot ser fer-ho amb grups de 3-4 persones en cada paper (estàtues-imitadors). Les que tenen els ulls tapats poden parlar entre elles.



L'alternativa  
del joc

J. DE CONFIANÇA	3.22.	20'
-----------------	-------	-----

PASSEIG LLUNAR

1.-DEFINICIÓ

Es tracta de "caminar per la lluna", sense gravetat.

2.-OBJECTIUS

Fomentar la confiança i la col.laboració. Afavorir el contacte corporal.

3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

6.-DESENVOLUPAMENT

En grups de tres, una de les persones es col.loca en el centre amb les mans a la cintura. Les altres dues es situen als seus costats, agafant-la pels braços. Tot seguit, la persona del centre donarà salts lentament, mentre que les dues dels costats la sostindran amb les mans, elevant-la una mica més amunt i acompanyant-la en prendre terra, mirant que avanci més amb un moviment com si volés a càmera lenta.

Mantenir una distància suficient entre els grups perquè no es molestin, i anar canviant els rols dins dels tríos, fins que tothom hagi pogut saltar.

7.-AVALUACIÓ

Com s'han sentit? Com s'ha fet la col.laboració en els moviments?

8.-NOTES

La persona del centre pot tancar els ulls.

**JUEGOS DE COMUNICACIÓN**

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...) para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Los juegos de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as participantes y el ambiente. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y, por tanto, la realización de los juegos en diferentes momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras.

La evaluación de los juegos de comunicación es especialmente interesante de hacer por parejas o subgrupos, aunque luego se realice también en gran grupo. No se trata de evaluar la "precisión" de la comunicación, gestos, etc.. Sino de dejar un espacio para la expresión de sentimientos y descubrimientos.



La alternativa del juego

J. DE COMUNICACIÓN	4.01.	15'
--------------------	-------	-----

ENCUENTROS

1.DEFINICIÓN

Se trata de comunicar sentimientos de distinta manera.

2.-OBJETIVOS

Lograr comunicarse con todos los gestos que se realicen.

3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 11-12 años.

5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

Se ha de estar en silencio.

6.-DESARROLLO

A/ Por grupos de 2 ó 4 (2 observadores/as para 4) poner en práctica diversas maneras de dar la mano: distraído, agresivo, dulce, tierno,...

B/ Pequeños grupos de un máximo de 10 a 15 personas se encuentran sentados en corro. Durante 1 ó 2 minutos cada uno reflexiona sobre el sentimiento que quiere comunicar (solamente a una persona). Luego, en silencio, la primera puede levantarse y después de estar sentada frente a la persona elegida, expresarle el sentimiento únicamente con la mirada y con un apretón de manos. Después vuelve a su sitio, los otros/as han observado e intentan sentir lo que pasa. Cuando la primera ha vuelto a su sitio, otra le sigue, ... hasta que, en silencio, cada uno/a se haya comunicado (excepto las/os que no quieran).

7.-EVALUACIÓN

Cada persona explicará lo que ha intentado comunicar a la otra y lo que ha sentido de ella, explicará también lo que ha recibido cuando otra ha venido a ella y

lo que ello le ha producido. Se puede terminar con la expresión individual de lo que más ha impresionado.

Se analizará después la importancia de lo "no dicho", de lo que "se siente" más allá de las palabras, de la importancia de todo ello en el ambiente general, y de la posible modificación de éste.



La alternativa del juego

J. DE COMUNICACIÓN	4.06.	15'
--------------------	-------	-----

CONVERSANDO CON LOS PIES

1.DEFINICIÓN

Comunicarse mediante el contacto con los pies.

2.-OBJETIVOS

Favorecer la toma de contacto físico y la comunicación entre los/as participantes, de una forma divertida e inusual.

3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de los 4-5 años.

5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se hace con los ojos cerrados y en silencio.

6.-DESARROLLO

Las personas participantes se sitúan de dos en dos sentados en el suelo una frente a otra, tocándose los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies.

7.-EVALUACIÓN

Dejar expresar primero en la pareja y luego en el grupo, las emociones, sentimientos y descubrimientos que ha propiciado en el grupo.



La alternativa del juego

J. DE COMUNICACIÓN	4.09.	15'
--------------------	-------	-----

EL TELEGRAMA

1.DEFINICIÓN

Consiste en transmitir un mensaje por todo el grupo a través de las manos.

2.-OBJETIVOS

Favorecer la expresión de sentimientos a través del tacto y su vivencia por todo el grupo.

3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8-9 años.

6.-DESARROLLO

Los/as participantes se colocan en círculo, cogidos por las manos y con los ojos cerrados. Una persona pasa un mensaje a su compañera mediante su mano (por ejemplo: dos apretones-pausa-un apretón, etc...), expresándole un sentimiento. El mensaje ha de recorrer todo el grupo, hasta que llega a la persona que se encuentra al lado de la que ha comenzado. Después de que el mensaje ha recorrido todo el círculo, la última persona lo describe verbalmente. Así sucesivamente, con nuevos participantes y nuevos mensajes.

7.-EVALUACIÓN

Puede hacerse valorando lo que se ha querido expresar, lo que el grupo ha ido transmitiendo y la expresión verbal de la última persona. A partir de ahí se puede suscitar un diálogo sobre el valor de la comunicación no-verbal en general y en el grupo.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE COMUNICACIÓN	4.11.	15'
--------------------	-------	-----

**ESPEJOS**

**1.-DEFINICIÓN**

Se trata de imitar lo mejor posible los gestos y movimientos de la persona que está enfrente.

**2.-OBJETIVOS**

Desarrollar la concentración y la comunicación no-verbal. Preparación para un juego de rol, teatro, etc.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.

**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**

Las participantes se sitúan en dos filas distantes entre sí 2-3 metros, una frente a otra. Evitar la risa y guardar silencio. Hacer hincapié en la lentitud y sincronía (comunicación, no "más difícil todavía")

**6.-DESARROLLO**

Las participantes de una fila comienzan haciendo una serie de gestos que son copiados, como en un espejo, simultáneamente por sus parejas de la otra fila. El animador/a da la señal de comienzo y de fin. Al terminar, las participantes permanecen un rato en su sitio observándose. Luego cambian los papeles.

**7.-EVALUACIÓN**

¿Cómo lo han vivido? Dificultades encontradas.  
 En todo caso la evaluación es breve.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE COMUNICACIÓN	4.13.	15'
--------------------	-------	-----

**FILA DE CUMPLEAÑOS**

**1.-DEFINICIÓN**

Se trata de, comunicándose sin palabras, hacer una fila ordenada.

**2.-OBJETIVOS**

Aumentar la concentración, la escucha/atención y otras formas de comunicación no verbal.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase, ... a partir de los 7 años.

**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**

El juego se hace en silencio.

**6.-DESARROLLO**

Las/os participantes tienen que hacer una fila según el día y mes de su cumpleaños, de enero a diciembre. Tendrán que buscar la manera de entenderse sin palabras. No importa tanto el hecho de que salga bien la fila, como el trabajar juntos y comunicarse.

**7.-EVALUACIÓN**

¿Qué problemas han surgido? ¿Qué elementos han favorecido la comunicación? Se puede tratar el tema de los diferentes canales de comunicación y cómo facilitan o dificultan la misma.



L'alternativa  
 del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.18.	30'
-------------------	-------	-----

**PRESA DE DECISIONS RÀPIDA**

**1.-DEFINICIÓ**

Es tracta de prendre, en petits grups, decisions de forma ràpida.

**2.-OBJECTIUS**

Aprendre a concentrar-se en allò que és essencial a l'hora de prendre decisions. Desenvolupar la creativitat a l'hora de buscar solucions ràpidament, en situacions difícils.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir de 10 anys.

**4.-MATERIAL**

Material per escriure.

**5.-CONSIGNES PER COMENÇAR**

Dividir-se en grups de 3 o 4 persones. El temps de reflexió serà molt curt (30 segons).

**6.-DESENVOLUPAMENT**

L'animador/a planteja una situació i dóna un temps perquè els grups escriguin la seva solució. Es continua de la mateixa manera amb la resta de situacions (unes 6). Tot seguit, es tornen a llegir una per una les situacions i s'escolten totes les solucions escrites pels grups, avaluant-les abans de passar a la següent situació.

**7.-AVALUACIÓ**

Es discuteix sobre les diverses solucions aportades. Es pot intentar treure'n de noves després d'haver escoltat les que ja s'han plantejat.

**8.-NOTES**

Plantejar qüestions variades:

- En sortir del cinema arribem al cotxe. Algú està intentant obrir-lo forçant el pany. Què faries?
- Estàs moderant una reunió molt important. Un grupet pertorba contínuament. Què fas?
- Organitzeu una conferència sobre pacifisme. La sala és plena. La policia anuncia que hi ha un avis de bomba al local i cal desallotjar-lo. Què faries?
- Uns amics se n'han anat de vacances i t'han deixat la clau del seu pis. Aquesta nit hi vas a dormir tot sol. A mitja nit sens que s'obre la porta, què fas?



### L'alternativa del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.19.	90'
-------------------	-------	-----

#### EXERCICI DE LA NASA

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de posar per ordre una llista de coses necessàries per sobreviure.

##### 2.-OBJECTIUS

Contrastar la qualitat de la presa de decisions en grup amb la individual.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir d'11-12 anys.

##### 4.-MATERIAL

Material per escriure. Llista de coses.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Donar una llista a cada participant i deixar 5 o 10 minuts per classificar-la en ordre d'importància. No es pot parlar amb ningú.

Formar grups de 6-8 persones i un/a observador/a. Donar una llista a cada grup i deixar 20 minuts per ordenar-la.

Finalment, comparar els resultats individuals amb els col·lectius i els de la NASA.

##### 7.-AVALUACIÓ

Avaluar els resultats. S'han millorat en el grup? Què ha aportat la discussió al grup? Ha estat fàcil prendre la decisió grupal? Com s'ha fet?

##### 8.-NOTES

Aquest exercici pot ser numèricament avaluat, a partir de la taula de respostes "correctes" elaborada per un equip de científics de la NASA i un computador.

Les puntuacions s'obtenen calculant la diferència entre les respostes individuals o grupals i les de la NASA. Es pot intentar veure la diferència de punts amb decisions grupals per majoria, consens, etc.

#### FULL D'INSTRUCCIONS

Estàs/esteu en una nau espacial que ha de reunir-se amb la nau nodrissa a la superfície il·luminada de la lluna. A causa de dificultats tècniques la teva/vostra nau ha aterrat a 300 qms. de la nau nodrissa. Durant l'allunament s'ha destruït gran part de l'equip de la nau.

La teva/vostra SUPERVIVÈNCIA DEPÈN D'ACONSEGUIR ARRIBAR A LA NAU NODRISSA, per la qual cosa només podeu emportar-vos-en allò que sigui més imprescindible. A continuació hi ha una llista de 15 articles que han quedat intactes i sense danys després de l'allunament. La teva/vostra tasca consisteix a classificar-los per ordre d'importància per permetre a la tripulació arribar al punt de trobada. L'1 seria l'article més important, i així fins al 15 que seria el menys important. (Entre parèntesi resposta correcta i explicació, només per a l'animador/a).

1 caixa de llumins. (15, no hi ha oxigen)

1 llauna d'aliment concentrat. (4, es pot viure algun temps sense menjar)

20 metres de corda de nylon. (6, per ajudar-se en terrenys irregulars)

30 metres<sup>2</sup> de seda de paracaigudes. (8, per portar coses, per protegir-se del sol)

1 aparell portàtil de calefacció. (13, la cara il·luminada és calenta)

2 pistoles del 45. (11, útils per propulsió)

1 una llauna de llet en pols. (12, necessita aigua)

2 bombones d'oxigen de 50 l. (1, no hi ha aire a la lluna)

1 mapa estelar de les constel·lacions llunars. (3, necessari per orientar-se)

1 bot pneumàtic amb ampolles de CO<sub>2</sub>. (9, per portar coses o per protegir-se, i les ampolles per propulsió)

1 brúixola magnètica. (14, no hi ha camp magnètic terrestre)

20 litres d'aigua. (2, no es pot viure sense aigua)

Bengales de senyals (cremen en el buit). (10, útils a molt poca distància)

1 maletí de primers auxilis amb xeringues per a injeccions. (7, el botiquí pot ser necessari. Les agulles són inútils)

1 receptor i emissor de FM accionat amb energia solar. (5, comunicar amb la nau)



### L'alternativa del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.20.	15'
-------------------	-------	-----

#### MIRADA ATENTA

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de descriure una cosa que s'ha estat veient durant una estona.

##### 2.-OBJECTIUS

Afavorir l'observació i la capacitat de descripció.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Es mostra un objecte i es dona temps per observar-lo amb calma. Després, per parelles, caldrà de descriure'l: aspecte, característiques, finalitat, ...

##### 7.-AVALUACIÓ

Pot girar entorn a la precisió del llenguatge i a l'objectivitat de les nostres observacions.



### L'alternativa del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.25.	30'
-------------------	-------	-----

#### LLIBRE MÀGIC

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta de comunicar accions a la resta del grup mitjançant el llenguatge mimic.

##### 2.-OBJECTIUS

Desenvolupar l'expressió corporal. Estimular l'atenció.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Tothom assegut en cercle. Al centre imaginem que hi ha un llibre màgic. Cada jugador/a va cap al llibre i en treu alguna cosa; en aquest moment, simula una activitat relacionada amb l'objecte que n'ha tret. Per exemple, algú en treu una pinta i fa veure que es pentina.

Qui creu que ha endevinat allò que representa, va cap al centre per dir-li-ho, sense que ningú més ho senti. Si no ho encerta torna al cercle i segueix intentant-ho. Si ho endevina, es queda al centre acompanyat del/la primer/a jugador/a i fent el mateix. El joc continua fins que tothom és al centre. Aleshores una altra persona torna a començar.



L'alternativa  
del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.29.	
-------------------	-------	--

**DIÀLEG**

**1.-DEFINICIÓ**

Es tracta de mantenir una conversa amb certes premisses.

**2.-OBJECTIUS**

Aprendre a dialogar. Afavorir una comunicació verbal efectiva i el consens.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir d'11-12 anys.

**6.-DESENVOLUPAMENT**

Davant d'un clima conflictiu i després de formar petits grups amb posicions diferents, se seguiran els passos següents:

1. Presentació de posicions.
2. Un/a(s) i altre/a(s) es formulen preguntes entre si. Després, cada un/a intenta exposar la postura de "altre/a" amb la major precisió possible.
3. Cada persona o grup que defensa una opinió presenta una llista d'acords entre la seva postura i la de "l'altre/a".
4. Presentació per part d'ambdues persones i/o grups de les qüestions pendents que poden explorar conjuntament o separada, per resoldre algunes de les seves diferències. Es poden assenyalar les qüestions que es considerin de principi.

**7.-AVALUACIÓ**

Com s'han sentit? Com s'ha desenvolupat el procés? S'han escoltat les posicions? Hi ha hagut apropaments?

**8.-NOTES**

Es podria afegir a la dinàmica Peixera (4.17.).



L'alternativa  
del joc

J. DE COMUNICACIÓ	4.31.	30'
-------------------	-------	-----

**PASSEIG A LA JUNGLA**

**1.-DEFINICIÓ**

Consisteix a decidir la posició i l'ordre per travessar una jungla imaginària.

**2.-OBJECTIUS**

Potenciar la comunicació del grup simulant situacions difícils. Desenvolupar la presa de decisions.

**3.-PARTICIPANTS**

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

**6.-DESENVOLUPAMENT**

Tothom imagina que és a la jungla. Per creuar-la, atesa la dificultat i els perills, cal dividir-se en fileres de quatre persones. Cada jugador/a escull una posició segons les seves preferències: primera, segona, tercera o última posició. Després, l'animador/a indica que cada participant ha d'anar a una de les quatre cantonades que corresponen a les quatre posicions escollides. És a dir, tots/es els qui han elegit la primera posició s'estaran en una cantonada, i d'igual manera amb les altres posicions. A cada grup es comenten les raons que hi ha darrera de la decisió.

**7.-AVALUACIÓ**

Quins arguments s'han esgrimit per pendre la decisió? Com es pren la decisió en la variació?

**8.-NOTES**

Una variació pot ser que cada participant esculli individualment la seva posició. A continuació es formen grups espontàniament, en els quals, segurament, es repeteixin les posicions. Cada grup ha de discutir i concretar en quina posició travessaran la jungla.

**9.-FONT**

A partir d'una idea de S. Judson.

**EL SUBMARINO**

**DEFINICIÓ**

Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.

**OBJETIVOS**

La participación en grupo, la escucha, afinar el sentido del oído.

**PARTICIPANTES**

A partir de los 7 años y ¡mientras más, mejor!

**CONSIGNAS DE PARTIDA**

Que se respeten a todos y que todos participen.

**DESARROLLO**

Los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando este a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi"

## **JUEGOS DE COOPERACIÓN**

Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esta finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos que influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/ discriminación el punto central del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada, nuestra creatividad y adaptabilidad como docentes, es nuestra gran base en función de la idiosincrasia de cada grupo de aplicación.

La evaluación de los juegos de cooperación es importante para:

- Dejar expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de colaboración.
- Valorar las actitudes de cooperación – competición que se hayan podido dar en el juego, sus causas y sus resultados.
- Dialogar sobre las actitudes/ mecanismos competitivos del grupo y en la sociedad.

La realización de algunos juegos unas cuantas veces y su evaluación, puede poner en claro también que en los juegos de cooperación no hay tampoco un estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como una piña, en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.07.	15'
-------------------	-------	-----

### TRES EN COLABORACIÓN

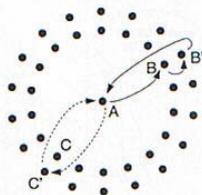
**1.-DEFINICIÓN**  
 Las/os participantes juegan con una pelota que va de una/o a otra/o, en sucesivos grupos de tres, recorriendo centro, interior y exterior.

**2.-OBJETIVOS**  
 Lograr la coordinación y cooperación necesaria para que la pelota no caiga al suelo.

**3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase,... a partir de 8-9 años

**4.-MATERIAL**  
 Una pelota de tamaño mediano.

**6.-DESARROLLO**  
 Todas las/os participantes, menos uno que se sitúa en el centro, forman dos círculos concéntricos que miran hacia el centro. Las del círculo exterior permanecen de pie, como las/os del interior, pero a sus espaldas.



El jugador/a del centro (A) lanza la pelota a cualquiera del círculo interior (B) e inmediatamente corre a colocarse detrás de otro/a cualquiera del círculo exterior (C'). Este/a (C') tendrá que correr hacia el centro. Mientras tanto quien recibió la pelota (B) la pasará a su compañera/o del exterior (B'), que está a sus espaldas, y este/a último (B') la lanzará al nuevo jugador/a del centro (C') casi cuando este/a llega. Este/a (C') recomenzará el juego, que puede continuar hasta cuando se quiera.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.10.	15'
-------------------	-------	-----

### LAS MAREAS

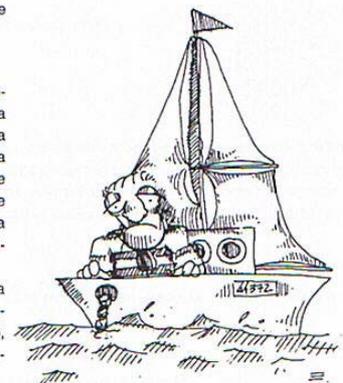
**1.-DEFINICIÓN**  
 El "barco" (un/a participante) es arrastrado por las "olas" (el grupo) hasta la orilla.

**2.-OBJETIVOS**  
 Favorecer la coordinación y cooperación entre todos/as los miembros del grupo.

**3.-PARTICIPANTES**  
 Grupos de 10 a 15, a partir de 6 años.

**6.-DESARROLLO**  
 Todas las/os participantes menos una se tumban boca abajo a tresbolillo, con las caderas a la misma altura. El "barco" se sitúa perpendicularmente encima de los/as primeros. El grupo tiene que hacer avanzar al "barco" hasta la otra punta, con el movimiento ondulante de sus cuerpos.

Una vez que el barco llega a la orilla, la primera persona que hacía de ola, por el otro extremo, toma su lugar y continúa. Así sucesivamente.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.11.	15'
-------------------	-------	-----

### PASILLOS IMAGINARIOS

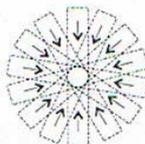
**1.-DEFINICIÓN**  
 Se trata de que dos personas atraviesen en sentido contrario un pasillo imaginario del ancho de sus hombros.

**2.-OBJETIVOS**  
 Lograr la comunicación/cooperación. Promover la búsqueda del mútuo acuerdo.

**3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase,... a partir de 12-13 años, en número par.

**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**  
 El juego se hace en silencio.

**6.-DESARROLLO**  
 Todas/os en círculo, se trazan caminos imaginarios entre las personas que se encuentran en puntos diametralmente opuestos; la anchura de estos caminos es la de los hombros de dichas personas. A la señal del animador/a los/as participantes que ocupan posiciones diametralmente opuestas han de cambiar sus lugares, sin salirse del pasillo imaginario.



**7.-EVALUACIÓN**  
 Puede versar sobre las dificultades que han encontrado, la "estrategia" que han seguido con sus parejas, etc.

**8.-NOTAS**  
 Se puede intentar una segunda vez con los ojos cerrados.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.12.	15'
-------------------	-------	-----

### SÍLABAS MUSICALES

**1.-DEFINICIÓN**  
 Consiste en que una persona adivine la palabra a través de las sílabas que sus compañeros cantan al unísono.

**2.-OBJETIVOS**  
 Motivar la creación de un espacio cooperativo dentro del juego.

**3.-PARTICIPANTES**  
 Grupo, clase,... a partir de 9 años

**6.-DESARROLLO**  
 Se sientan todos en un círculo. Una persona sale de la habitación. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas (p.ej.: pe-lo-ta). Se hacen tres grupos, cada uno elige una sílaba y todos juntos deciden qué melodía le van a poner (p.ej.: la de "tengo una muñeca vestida de azul"). Entonces el voluntario que había salido fuera vuelve a la habitación e intenta diferenciar las sílabas e identificar la palabra mientras todos cantan al unísono.





La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.13.	15'
-------------------	-------	-----

**ZAPATOS VIAJEROS**

**1.-DEFINICIÓN**

Se trata de que cada participante se quite un zapato que colocará en un montón del que luego recogerá otro al azar, devolviéndoselo a quien corresponda.

**2.-OBJETIVOS**

Potenciar la imaginación y la cooperación entre las/os participantes, sobre todo en los movimientos.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase,...a partir de los 3-5 años.

**6.-DESARROLLO**

Cada participante se quita un zapato y lo coloca en un montón. Después cogen cada uno un zapato al azar a la vez que lo sujetan, se dan las manos formando un círculo. Se localiza a la persona a quien pertenece el zapato y todos/as los participantes intercambian sus zapatos sin romper el círculo. Cuando todos tienen sus zapatos se puede recomenzar el juego si se quiere.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.16.	15'
-------------------	-------	-----

**HAGAMOS JUNTOS NÚMEROS, FORMAS Y LETRAS**

**1.-DEFINICIÓN**

Los/as participantes forman, utilizando sus cuerpos, números, letras o formas diversas.

**2.-OBJETIVOS**

Estimular la imaginación y ejercitar la cooperación.

**3.-PARTICIPANTES**

Desde dos (figura sencilla) hasta un grupo numeroso (formación de palabras). A partir de los seis años.



**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**

El juego debe hacerse de dos formas: con comunicación verbal o no verbal.

**6.-DESARROLLO**

Se dan ideas sobre números, letras o formas a realizar, decidiendo el grupo finalmente la figura a hacer, así como la forma. Los/as participantes juegan por parejas o en grupo, realizando las figuras con sus cuerpos.



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.18.	15'
-------------------	-------	-----

**LEVANTAR AL COMPAÑERO**

**1.-DEFINICIÓN**

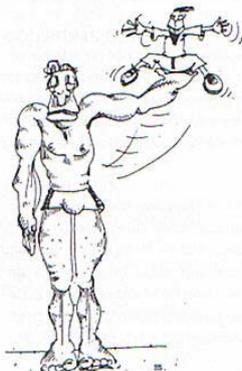
Se trata de que, por parejas, las/os participantes intenten levantarse juntos desde la posición de sentados, mediante movimientos de sus pies y piernas.

**2.-OBJETIVOS**

Favorecer el control sobre el propio cuerpo y la coordinación de movimientos.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase,... a partir de los 5 años, por parejas.



**6.-DESARROLLO**

Un compañero/a se sienta frente a otro/a, con las plantas de los pies apoyadas en el suelo y las puntas en contacto. Incliniéndose hacia adelante y doblando las rodillas, se agarran las manos y tiran una/o de otra/o para levantarse juntos. Después intentan volver a la posición de sentados.

**7.-EVALUACIÓN**

Puede ponerse de relieve la unión hacia un fin común, la ayuda prestada entre los/as participantes, la necesidad de la cooperación y aportación de las cualidades de cada uno/a para lograr el objetivo,...



La alternativa del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.19.	15'
-------------------	-------	-----

**SUBMARINOS AMIGOS**

**1.-DEFINICIÓN**

Por grupos (submarinos), los/as participantes tratan de unirse lanzándose "anclas".

**2.-OBJETIVOS**

Estimular una rápida comunicación y coordinación dentro del grupo.

**3.-PARTICIPANTES**

Grupo, clase,... a partir de los 8-9 años.

**5.-CONSIGNAS DE PARTIDA**

Se establece un código de señales: una palmada en el hombro indicará ir hacia ese lado; una palmada en la espalda, ir hacia adelante; dos palmadas en cada uno de estos casos, significará un movimiento más amplio; una palmada en la cabeza será echar las manos hacia adelante y enlazarse con otro submarino. Es importante que las señales se transmitan muy rápido en el grupo.

**6.-DESARROLLO**

Se forman varios equipos de 4 ó 5 personas en fila india y cogidas por los hombros. Todas llevan los ojos cerrados menos la de atrás, que es quien dirige al grupo con el código de señales establecido anteriormente, que será transmitido hasta la primera de la fila, que tendrá que realizar el movimiento. Se trata de ir uniendo los equipos hasta formar un gran submarino. Para ello la primera de una fila tiene que coger a la última de la otra, en cuyo caso ésta cerrará los ojos, pasando a ser guía la última del nuevo submarino formado.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.20.	20'
-------------------	-------	-----

LOS NUDOS

1.-DEFINICIÓN

Se trata de cooperar para desenredar un círculo enmarañado.

2.-OBJETIVOS

Estimular la cooperación en el grupo, teniendo en cuenta a todos las/os participantes.

3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 6-7 años.

6.-DESARROLLO

Todas las personas participantes, en círculo y con los ojos cerrados, avanzan despacio hacia el centro con los brazos hacia arriba, a una señal del animador/a. Una vez tropiezan con las demás participantes, se van enredando entre ellas y cogiéndose de las manos. Cuando están cogidas abren los ojos e intentan deshacer los nudos, sin soltarse de las manos.



7.-EVALUACIÓN

Valorar las actitudes de cooperación en el grupo, y las estrategias seguidas para desenredar el nudo.

8.-NOTAS

Se puede hacer con los ojos abiertos desde un principio y las manos cogidas, saliendo dos personas del círculo mientras las demás se enredan, para luego al volver que intenten desenredarlo.



La  
 alternativa  
 del juego

J. DE COOPERACIÓN	5.21.	20'
-------------------	-------	-----

EL CIEMPIÉS

1.-DEFINICIÓN

Se trata de que un grupo pequeño de personas participantes, sentadas unas detrás de otras consigan darse la vuelta al unísono.

2.-OBJETIVOS

Lograr un movimiento coordinado.

3.-PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 6 años, en pequeños subgrupos.

5.-CONSIGNAS DE PARTIDA

Cuidar de hacer el movimiento todas a la vez.

6.-DESARROLLO

En grupos de 6 más o menos. Se sientan unas detrás de otros, con las piernas abiertas y bien juntas. Las manos se colocan hacia arriba, y junto con todo el cuerpo, se balancean de un lado a otro, hasta que a una señal, todas coordinadamente han de girar hasta quedar sobre las manos en el suelo, y con los pies sobre la persona que se tenga debajo. Una vez conseguido, se echa a andar.

8.-NOTAS

Mejor comenzar con grupos pequeños (de 3 ó 4) y luego, en todo caso, hacerlos más grandes.



L'alternativa  
 del joc

J. DE COOPERACIÓ	5.24.	10'
------------------	-------	-----

ORDRE AL BANC

1.-DEFINICIÓN

Es trata d'aconseguir ordenar-se i de canviar de lloc en un espai molt estret.

2.-OBJECTIUS

Afavorir la coordinació de moviments i la cooperació. Permetre l'apropament i el contacte entre els membres del grup.

3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

4.-MATERIAL

Un banc suficientment llarg perquè hi càpiga tothom. Si no se'n té cap, se'n pot dibuixar, o marcar un amb cinta aïllant, fent dues línies paral·leles al terra. L'amplada ha de ser d'uns 20 cms.

5.-CONSIGNES PER COMENÇAR

Ningú no es pot baixar del banc ni sortir-se de les línies.

6.-DESENVOLUPAMENT

El facilitador/a invita el grup a pujar-se damunt del banc. Un cop tothom col·locat, s'explica que l'objectiu és ordenar-se segons les edats, o les dates de naixement, o l'alçada, o ...

7.-AVALUACIÓ

Pot versar sobre com hem aconseguit desplaçar-nos sense caure del banc, com s'ha sentit el suport del grup, la seva proximitat, ...



L'alternativa  
 del joc

J. DE COOPERACIÓ	5.28.	10'
------------------	-------	-----

L'ARANYA

1.-DEFINICIÓN

Es tracta d'anar incorporant gent al grup perseguidor.

2.-OBJECTIUS

Desenvolupar la col·laboració i l'observació d'allò que comporta la incorporació de noves persones en un grup que fa un treball determinat.

3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 5 anys.

5.-CONSIGNES PER COMENÇAR

Establir al començament uns límits d'espai entre els quals tindrà lloc el joc.

6.-DESENVOLUPAMENT

Una persona, "l'aranya", persegueix la resta. Quan toca una altra persona, aquesta s'incorpora a "l'aranya" i les dues, agafades de les mans, continuen perseguint les altres. El procés dura fins a incorporar tothom.





### L'alternativa del joc

J. DE COOPERACIÓ

5.29.

10'

#### TOT BUSCANT LA CUA

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta d'aconseguir formar un cercle entre tothom saltant a peu coix.

##### 2.-OBJECTIUS

Afavorir la coordinació de moviments i la cooperació.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

El grup forma una filera, un darrera l'altre, la mà esquerra a sobre l'espatlla esquerra del company/a que es té davant i amb la mà dreta se li agafa el peu dret. Quan tothom és en aquesta posició, la persona que encapçala la columna ha d'intentar agafar el company/a que és al final i entre tots/es formar un cercle.

##### 7.-AVALUACIÓ

Valorar les actituds de cooperació i les seves dificultats, i la forma de solucionar-les per aconseguir l'objectiu.



### L'alternativa del joc

J. DE COOPERACIÓ

5.32.

15'

#### CONTES COOPERATIUS

##### 1.-DEFINICIÓ

Consisteix a inventar contes de forma encadenada.

##### 2.-OBJECTIUS

Crear col·lectivament. Desenvolupar la imaginació. Fomentar un ambient divertit.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... entre 10 i 25 persones. A partir de 7-8 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Asséguets/des en cercle. Cada persona diu una paraula, tenint en compte l'anterior que s'ha dit, per anar confegint el conte. Per exemple: "Jo ... he vist ... un ... monstre ... a ... la ... sopa ... de ... la ... Mercè ...".

##### 7.-AVALUACIÓ

Pot versar sobre el treball en grup i sobre l'estímul que pot representar, per a la pròpia imaginació i creativitat, escoltar les idees dels altres.

##### 8.-NOTES

Una altra possibilitat pot ser no limitar-se a paraules, sinó que algú comenci un conte i el continuï la persona següent i així successivament fins que tothom hi hagi intervingut i decideixin acabar-lo.

##### 9.-FONT

Judson.



### L'alternativa del joc

J. DE COOPERACIÓ

5.36.

20'

#### LA SARDINA

##### 1.-DEFINICIÓ

Es tracta que una persona s'amagui mentre les altres li van al darrera.

##### 2.-OBJECTIUS

Afavorir la recerca d'alternatives cooperatives als jocs competitius. Divertir-se col·laborant.

##### 3.-PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 6 anys.

##### 6.-DESENVOLUPAMENT

Es determina un camp d'acció. Una persona voluntària s'amaga. La resta surt a buscar-la després d'una estona. Qui la troba, s'amaga amb ella. Així fins a acabar totes juntes, com sardines en una llauna, amagades al mateix lloc. Es continua amb una altra persona que s'amaga.

##### 9.-FONT

M. Jelfs.

### 1.3.4 ALGUNOS JUEGOS COOPERATIVOS CON MATERIAL

#### LLUVIA DE GLOBOS

**Objetivo:** Cooperación, percepción espacio temporal, agilidad

**Desarrollo:** Toda la clase con un globo. Cada uno dándole golpecitos en un espacio delimitado, a la señal del maestro golpearán con fuerza su globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpes sucesivos.

**Variante:** A la señal del maestro, a parte de los globos que tienen cada uno, el maestro introducirá dos o tres globos más con el fin de que haya más globos que alumnos.

#### LA ISLA SE HUNDE

**Objetivo:** Cooperación, coordinación y equilibrio.

**Desarrollo:** Se dibujan varios círculos, el primero más grande y los sucesivos más pequeños. Toda la clase se mete en el primer círculo y a la señal del maestro tendrán que saltar al siguiente círculo intentando que no quede compañero fuera agrupándose de forma que ocupen el menor espacio posible. Esta acción se repetirá hasta que lleguen a un círculo en el que no quepan todos o cuando alguno de los alumnos pise fuera de la "isla"

**Variante:** Se dibujan muchos círculos por el suelo del mismo tamaño y los alumnos van corriendo alrededor de ellos a la señal del maestro se meterán en un círculo cada uno. El maestro en cada turno irá tachando un círculo, de esta forma los alumnos tendrán que ingeniárselas para meterse en los círculos restantes (cada vez menos) mediante distantes posiciones o agrupaciones.

#### EL TREN

**Objetivo:** Cooperación, coordinación, percepción espacial.

**Desarrollo:** Toda la clase se coloca en fila india agarrados de los hombros del compañero que tienen delante. Entre medio de cada uno se colocará un balón de baloncesto que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás. El objetivo es llegar hasta un punto determinado sin que ningún balón se caiga al suelo. Como regla principal, ninguno de los alumnos puede tocar el balón con las manos para sujetarlo.

**Variante:** Desplazamiento hacia atrás en lugar de realizarlo hacia delante. Solo el primero de la fila tendrá los ojos abiertos, guiando al resto de compañeros.

## TODOS DEBAJO

**Objetivo:** Cooperación, coordinación, agilidad, percepción espacial y temporal.

**Desarrollo:** Cada alumno agarra un trozo del paracaídas gigante y empiezan a girar en un sentido indicado previamente por el profesor. A la señal de éste tienen que lanzar el paracaídas hacia arriba lo más alto que puedan e introducirse rápidamente debajo sin que ninguno de los alumnos quede fuera del mismo.

**Variante:** En lugar de lanzar el paracaídas, el maestro introduce una pelota en el centro del paracaídas, para que los alumnos la hagan rodar en el sentido que se indique.

## POR EL ARO

**Objetivo:** Cooperación, coordinación óculo manual y óculo pédica, agilidad.

**Desarrollo:** Todos los alumnos forman un gran círculo agarrados de las manos e intentan en un determinado tiempo que un aro pase de un extremo del círculo al otro. Para ello tendrán que moverse con agilidad para que el aro pase por todo su cuerpo y vaya al siguiente compañero. Ningún alumno podrá soltarse de las manos.

**Variante:** El maestro introducirá más aros.

## CAMPO DE MINAS

**Objetivo:** Cooperación, percepción espacial, coordinación dinámica general

**Desarrollo:** Todos los alumnos en hilera agarrados de las manos de forma intercalada, unos miran hacia delante y otros hacia atrás. En la pista polideportiva se coloca material variado como aros, picas, pelotas, cuerdas...etc. El objetivo del juego es que los alumnos lleguen al otro lado de la pista sin tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo, sin soltarse de las manos y ayudándose los unos a los otros para conseguirlo. Si alguien pisa el material tendrán que volver al punto inicial.

**Variante:** A pata coja los que miran hacia delante. Determinar un tiempo de llegada.

## 1.4 FUENTES CONSULTADAS

CASCÓN, P. Y MARTÍN, C. (1986): *"La alternativa del juego"*. Colectivo Educar para la paz. Torrelavega.

GUITART, R.M. (1990): *"101 juegos no competitivos"*. Graó. Barcelona.

HERNANDEZ PEDRO. (2007). *Curs per a Interins. Generalitat de Catalunya*.

JARES, X.R. (1991): *"Educación para la paz. Su teoría y su práctica"*. Ed. Popular. Madrid.

JARES, X.R. (1992): *"El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos"*. CCS. Madrid.

ORLICK, T. (1988): "El juego cooperativo". En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 163.

ORLICK, T. (1990): *"Libres para cooperar, libres para crear"*. Paidotribo. Barcelona.

OVEJERO, A.: El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional, PPU

PUJOLÀS, P.: *Aprender junts alumnes diferents. Els equips d'aprenentatge cooperatiu a l'aula*, Eumo Editorial

**SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ** (1990): "La alternativa del juego - II. Juegos y dinámicas en educación para la paz". Asociación Pro-Derechos Humanos. Madrid.

VELÁZQUEZ, C. (1995): *"Juegos con paracaídas en las clases de Educación Física"*. La Comba. Valladolid.

VELÁZQUEZ, C. (2001): *"Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz"*, en: "Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas. Medina del Campo, 9 - 12 de julio". La Peonza Publicaciones. Valladolid.

VV.AA. (1995): "Ejercicios de Educación Física para Educación Primaria. Fichero de juegos no competitivos". Escuela Española. Madrid.

- <http://www.xtec.es/~rgrau/Coopera/index.html>
- <http://www.lanzadera.com/cooperativo>
- <http://www.co-operation.org>
- <http://www.xtec.es/~aorihuel/treball%20cooperatiu.htm>

Exemples de **WebQuest** per treballar cooperativament a l'aula:

- Mosaics modernistes (<http://www.xtec.es/~jrosell3/mosaics/>)
- Explica'm un conte  
(<http://www.webquestcat.org/~webquest/contest/index2.htm>)
- Tinc un nou amic (<http://www.xtec.es/~bpalau2/>)